CINE MTV. Todas as dicas para você

EDITORA AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editora: Belinda Santos
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramador: Celso Gama, João Ailton O. Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Ely Ana Manso Bastos, Iusse José Filho, Silene Pereira de Miranda. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Ennio Brauns, Fernando C. Villafranca, Ivan Carneiro, Plinio Borges, Rose Miranda. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Ilustrações** - Heinar Gonçalves, Sérgio Carreiras, Spacca, Tony de Marco. **Consultores** - Christian Zaharic, Marcelo Hayashida, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira, Schultz. **Texto** - Déborah Peleias, Roberto Paulino Guimarães, Silvia Bassi. **Correspondente Internacional** - Angelo Ishi (Japão)

PUBLICIDADE

Diretor: Claudio Martins
Gerente: Rosangela Cassilio
SP-Contatos: Claudia Solano, Ronaldo Liparelli
RJ-Contato: Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Produto: Adriana Grancini
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa
COMUNICAÇÃO:
Diretor: Rogerio Rahier
SERVIÇOS EDITORIAIS
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral
Abril Press-Gerente: Judith Baroni
Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emilio Rondeau (Los Angeles)
Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretora Responsável: Liége de Lima Dória Castelli

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479900, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex (011) 83178. Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - S/ 1533/34 - CEP 20020. Tel. (021) 532-0313 (PABX), Telex: (021) 36890, Fax (021) 532-1468. Telegramas Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista: julho/92. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

ANER **Serviço ao assinante:** tel.: (011) 823-9222 IVC

Fotolito: Grafcolor Reproduções Gráficas LTDA.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

START

AS NOVIDADES DA SEGA

A empresa botou pra quebrar na maior feira de videogames do mundo e mostrou muita garra na sua eterna briga com a Nintendo

12

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

A turma dos Simpsons estréia no Mega Drive com um jogo que vai fundir sua cuca

16

AÇÃO GAMES mostra em primeira mão como é — e como jogar — o lançamento do ano para o Super NES

26

MEGA — Piloto / Rodrigo

SUPER NES — Piloto / Ioiô

NINTENDO — Piloto / Marcelo

MASTER — Piloto / Ricardo

GAME GEAR

GAME BOY

PC — Piloto / Christian

MSX — Piloto / Tadeu

ARCADES — Piloto / Ioiô

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO

REGULAR

BOM

ÓTIMO

PIRATARIA Como podemos saber quando um game é pirata?

ALEXANDRE S. COSTA
Rio de Janeiro, RJ

Na maioria das vezes, você saca que um cartucho é pirata pela própria embalagem. Todo cartucho legítimo traz a marca do sistema (Mega Drive, Master System etc), seu fabricante (Sega, por exemplo) e do produtor do game (Capcom, Acolaim, Taito e por aí vai). Se estas informações não constarem da embalagem de um cartucho, você já pode ficar com a pulga atrás da orelha.

SUPER NES O console vendido no Brasil é o Super NES ou Super Famicom? A remoção das partes plásticas do bocal do Super NES (para encaixar cartuchos do Super Famicom) não danifica o aparelho? O Super NES vai ter uma versão do game dos Simpsons nos arcades?

RODRIGO TESTONI
Rio de Janeiro, RJ

No Brasil, pelo menos por enquanto, não existe um fabricante ou distribuidor oficial dos produtos Nintendo em atividade. Tanto os cartuchos como os consoles dos fabricantes existentes no país são importados — tanto do Japão quanto dos Estados Unidos. Assim, você vai encontrar tanto o Super NES como o Super Famicom. Ao optar por um deles, fique com o Super NES — é que os cartuchos dele têm as legendas em inglês, facilitando a compreensão dos jogos. Essa operação de retirada das partes plásticas do bocal de encaixe do Super NES não danifica nem atrapalha em nada o uso do aparelho, mas se você não quiser fazê-lo pode comprar um adaptador para cartuchos do console japonês. Você pode encontrar este adaptador na Tecnofax (fone 011- 222-1471). Não podemos informar se o game dos Simpsons dos arcades terá uma versão para o Super NES. Por enquanto, o único game com os Simpsons para o Super NES é Krusty's Fun House, que você verá na próxima edição.

Quando será lançado o CD ROM do Super NES?

SIDIMAR MÁRCIO GEREMIA
Xaxim, SC

No Japão, a estréia do CD ROM está marcada para o final deste ano. Já nos States ainda não há previsão. Veja na coluna "O que Rola no Japão" maiores detalhes sobre o assunto.

CD ROM PARA 8 BITS É mesmo verdade que a Camerica está desenvolvendo um CD ROM para a Nintendo 8 bits? Se for isso, o acessório será compatível com meu console NASA?

SILMAR ADRIANO GEREMIA
Xaxim, SC

O papo é sério, Silmar. Nós mesmos o noticiamos há alguns meses. A Camerica anunciou que estava desenvolvendo este acessório, mas não deu, até agora, uma previsão de quando iria lançá-lo no mercado. Mas o fato de estar desenvolvendo algo não significa que aquele produto irá mesmo ser fabricado, pois pode-se chegar à conclusão de que ele não será muito bom ou vai custar muito caro. Esperamos que não seja este o caso do CD ROM do Nintendo 8 bits. Quanto à compatibilidade com o seu console, não poderemos responder a esta questão até que o equipamento seja lançado — será preciso testá-lo.

PHANTOM Gostaria de saber se o game Tartarugas Ninja 3 serve para o meu Phantom System, e onde posso encontrá-lo.

DEMÉTRIOS KALFA
São Paulo, SP

Serve sim, Demétrios. Aliás, todo jogo que siga o padrão Nintendo Americano pode ser usado sem problemas no seu Phantom.

COMPUTADORES Qual a diferença entre Amiga e PC? Um jogo de um pode ser usado no outro? Quais são os melhores jogos de PC atualmente?

DJAN S.M. LEAL
Rio de Janeiro, RJ

A diferença que existe entre Amiga e PC é mais ou menos a mesma que há entre os videogames da Sega e Nintendo. Os dois computadores têm arquiteturas completamente diferentes sendo incompatíveis. O disquete de um não funciona no outro, a não ser que este programa sofra algum tipo de adaptação ou tradução para ser "entendido". Por isso, a maioria dos software-houses que lançam novos jogos fazem uma versão para o PC e outra do Amiga. Quanto aos melhores games para PC da atualidade, basta dar uma olhada nas últimas edições para escolher, você mesmo, o que mais lhe agrada.

O que vocês me aconselham? Comprar um MSX ou PC?

DANIEL H. ORNELLAS
São Paulo, SP

O PC é um computador superior ao MSX, com capacidade de memória e poder de processamento melhores. Os games produzidos atualmente para o PC também são melhores que os de MSX. Mas, como tudo tem seu preço, o PC é bem mais caro que o MSX. Se você pode gastar mais, compre-o. Mas, se não puder, fique com o MSX — afinal, ele também é um bom equipamento e poderá diverti-lo bastante.

SIMULADORES Gosto muito do jogo Air Diver, para Mega Drive, um simulador de combate aéreo. Haveriam outros jogos do gênero?

EDMILSON CAXETO
Campinas, SP

Experimente o F-22 Interceptor, um jogão da Electronic Arts para o seu Mega Drive com nada menos que 16 mega de memória. É um excelente simulador de combate aéreo. Agora não espere dele uma fidelidade absoluta em termos da quantidade de munição que o avião carrega. Se todos os simuladores de combate aéreo em videogame agissem de maneira absolutamente real, talvez não fossem tão agitados.

AÇÃO GAMES
Seção de CARTAS
Av. Nações Unidas, 5777,
3.º andar - São Paulo, SP
05479900

O QUE ROLA NO JAPÃO

DO CORRESPONDENTE
ANGELO ISHI

Confirmado: o CD ROM da Nintendo será lançado no início do ano que vem. A afirmação é de ninguém menos que o próprio presidente da empresa, Hiroshi Yamaguchi, de 64 anos. Em entrevista a um jornal daqui do Japão, ele disse que não faz sentido lançar o equipamento agora — sem haver bons jogos capazes de tirar proveito dos recursos do aparelho. "Coloquei gente talentosa para criar jogos sensacionais", disse o presidente. Segundo ele, o CD ROM será um acessório para acoplar ao console e terá seu preço bem abaixo da concorrência.

Enquanto isso, a Sega participou de um grande evento na área de videogames — o World Sport Fair, realizado em Tóquio no mês de abril. Na feira, que recebeu 600 mil visitantes, a Sega montou um de seus famosos Centros de Diversão. Produtos de sucesso da Sega, como R360, Mega CD e o novo game *Super Mônaco GP* estavam lá para divertir a garotada. Mas a novidade que chamou muito a atenção foi a máquina AS-1/F1 Version, um simulador de corrida de Fórmula 1 produzido com tudo que utilizava imagens reais do Grande Prêmio do Japão de 1991.

Bom, agora vamos falar dos jogos de sucesso do mês. Destaque para *ToeJam & Earl*, do Mega Drive, que está chamando muito a atenção dos japoneses por causa da trilha sonora "rap". Já na categoria Famicom, que anda meio em baixa graças ao sucesso do Super Famicom, ainda há lugar para sucessos, como *Fire Emblem Gaiden*. É a continuação de um RPG produzido pela própria Nintendo. A história se passa na Idade Média e além de armas, truques e magias, tem uma situação inédita nos videogames: é que o valente lutador apaixona-se por uma aliada do exército inimigo.

SHOTS

TOP TEN

1	BATTLETOADS/Nintendo	6	FINAL FIGHT/Super Nes
2	SONIC/Mega Drive	7	TARTARUGAS NINJA 3/Nintendo
3	PIT-FIGHTER/Mega Drive	8	MERCS/Mega Drive
4	NINJA GAIDEN 3/Nintendo	9	F-ZERO/Super Nes
5	SONIC/Master	10	QUACKSHOT/Mega Drive

Qual é o seu jogo preferido?

TOP TEN traz o ranking dos dez games prediletos da moçada que acompanha a revista todo mês. Dê uma olhada no ranking de junho:

TOP TEN — AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5 777, 3.º andar, CEP 05479

MODELO CONSOLE

☐ MASTER SYSTEM
☐ MEGA DRIVE
☐ GAME GEAR
☐ GAME BOY
☐ SUPER NES
☐ COMPATÍVEIS NINTENDO (Phantom System, Hi-Top Game, Dynavision 2 e 3, Bit System, Super Charger)

NOME DO JOGO ______

Nome
Endereço
Bairro
CEP
Cidade
Est.
Data de Nascimento
DDD
Telefone

Agora, preencha o cupom ao lado com o nome do jogo, o modelo do seu console e seus dados pessoais. Na hora de mandar o cupom, não se esqueça de escrever o nome da seção no envelope. Dica: se você não quiser estragar a revista, mande xerox do cupom.

SHOTS

MEGA CD CONTRA-ATACA

Numa atitude provocativa, a Nintendo anunciou recentemente que seu CD ROM sairá no início do ano que vem, com jogos radicais e a um preço bem mais baixo que o concorrente. Foi o mesmo que cutucar a onça com vara curta. A Sega contra-ataca prometendo aos seus fiéis seguidores que fará todos os esforços para baixar o preço de seu Mega CD para algo em torno dos 200 dólares! E de quebra anunciou uma nova safra de jogos em CD que é de dar água na boca. Saca só: *After Burner 3* (com gráficos animais), *Star Trek — The Next Generation* (para concorrer com a versão de sua arquiinimiga, que também terá esse título em CD), *Batman Returns*, *Heavy Nova 2*, *Third World War* e *Jack Niclaus*, só pra começar.

BATTLETOADS VAI PARA OS ARCADES

Jogar a versão do radical *Battletoads* para 16 bits não será exclusividade dos fãs do Super NES. A Tradewest, criadora do trio de sapos guerreiros Rash, Zitz e Pimple, está desenvolvendo uma versão do jogo também para os arcades. O cartucho de Super NES está para sair a qualquer momento nos States, mas o arcade ainda não tem data de lançamento.

STAR WARS PARA SUPER NES

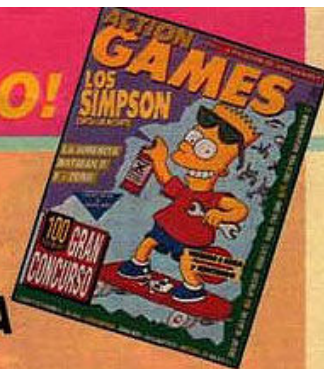
A Força vai estar com os fãs do Super NES a partir de outubro deste ano. A LucasFilm está desenvolvendo a todo o vapor uma versão de seu filme/game *Star Wars* para esse console. A empresa está prometendo um jogo muito bonito, mas certamente o que mais chamará a atenção dos gamemaníacos será a trilha sonora: já se sabe que ela será idêntica à do filme, sem tirar nem pôr.

KIM BASINGER NOS CONSOLES SEGA

Você que é fã da gatésima atriz Kim Basinger (a que trabalhou no filme *Batman*) não acreditará no que seus próprios olhos verão daqui a alguns meses. A Sega acaba de obter, da Paramount Pictures, a licença para transformar em game o filme *Cool World*. Uma das novidades do verão americano, *Cool World* é uma produção que mistura desenho animado e filme (estilo *Rogger Rabbit*, lembra?). Nessa história, os personagens dos desenhos desejam virar gente de verdade. E daí que Kim Basinger é a estrela principal do filme. Serão produzidas versões para Mega CD, Mega Drive, Master e Game Gear.

Desenho da atriz Kim Basinger no filme Cool World

GAME BOY VIRA COMPUTADOR

Você só precisa de um teclado, um cabo, um cartucho especial e seu Game Boy. E pronto! O portátil vira um verdadeiro computador, capaz de dar as horas em vários países, registrar

TOP TEN AMERICANO

Este é o ranking dos games mais alugados nos Estados Unidos:

MEGA DRIVE

John Madden Football '92 • Bulls vs. Lakers • Sports Talk Baseball • Super Off-Road • Double Dragon • Pit Fighter • NHL Hockey • Joe Montana's 2 — Sports Talk Football • Road Rash • Streets of Rage

SUPER NINTENDO

Legend of Zelda • Pit Fighter • Super Adventure Island • Super WWF Wrestling • Rival Turf • Castlevania 4 • Super Off-Road • Jack Niclaus Golf • Nolan Ryan Baseball • Lemmings

NINTENDO

Teenage Mutant Ninja Turtles 3 • Tecmo Super Bowl • Yoshi • Mega Man 4 • Hook • The Empire Strikes Back • Hatris • Paperboy 2 • Terminator 2 • Roundball 2-2 Challenge

8 BITS NÃO FOI ESQUECIDO

Nestes tempos em que só se fala de 16 bits pra lá, 16 bits pra cá, o velho e bom Nintendo 8 bits não foi esquecido. Continuam sendo produzidos games interessantes para o Nintendinho, como *Felix-The Cat*, *Adventure Island 3* (ambos da Hudson Soft) e *F0117A*, simulador de vôo da Micropose. Aliás, os simuladores de vôo parecem ser uma nova moda para esse console: recentemente foram lançados outros dois, o *Fire Hawk* e *Mig 29*, da Camerica.

os nomes e telefones de seus amigos, fazer conversão de medidas, cálculos e armazenagem de dados. A fabricante do teclado do software e cabo de ligação é a Fabtek, dos Estados Unidos. Entre as 12 funções do sistema, está disponível até um tradutor de palavras em cinco idiomas. Com um equipamento desses, dá até pra disfarçar que se está fazendo a lição de casa...

AÇÃO GAMES CONQUISTA A AMÉRICA LATINA

O sucesso da AÇÃO GAMES não tem fronteiras. Desde o mês de junho, nossa revista está circulando na Argentina com o nome de ACTION GAMES, totalmente traduzida para o espanhol. Já em agosto, ela será lançada também no Chile e Uruguai. E até o segundo semestre de 93, Action Games chegará ao México, Colômbia e Espanha. *¡Mira, que bárbaro!* Quem está editando e distribuindo nossa revista para esses países é a Editorial Quark, da Argentina. Seu presidente, Elio Somaschini, apaixonou-se pela Ação Games à primeira vista e está confiante em seu sucesso no exterior. "Não existem fronteiras para a Ação Games. Videogame, hoje, é de interesse global", entusiasma-se, calculando que Action Games alcançará uma venda de 200 mil exemplares dentro de um ano. Se a nossa revista já era federal, agora então ela é internacional. Já pensou?.

NINTENDO POWER ELEGE OS

MELHORES DE 91

A revista *Nintendo Power* realizou uma gigantesca pesquisa com milhares de leitores para saber quais foram os melhores jogos do ano que passou.

Battletoads, na categoria Nintendo 8 bits, ganhou disparado, eleito como o game de melhores gráficos, sons, tema, divertimento e jogabilidade. Em segundo lugar ficou *Tecmo Super Bowl*, e *Ninja Gaiden 3* pegou o terceiro.

Super Mario World, para o Super NES, como já era de se esperar, é o grande campeão. Foi escolhido como o jogo com melhor gráfico, som, jogabilidade e tema. Em segundo lugar ficou *Final Fantasy 2* e, em terceiro, *Actraiser*.

Metroid 2, categoria Game Boy, foi que faturou o primeiro lugar, apontado como melhor em gráfico, som, desafio e jogabilidade. Segundo lugar para *Mega Man 2* e terceiro para *Final Fantasy Adventure*.

JOGOS DE VERÃO (Mega Drive)

Na modalidade BMX do game Jogos de Verão (California Games) do Mega Drive, só se pode dar duas manobras?

LUCAS ALMEIDA
São Luís, MA

Não. Tudo depende de sua velocidade e precisão no salto. Para fazer outras manobras, procure os pontos mais claros dos montes de terra. São os melhores lugares para saltar.

FINAL FIGHT (Super NES)

Como faço para derrotar o penúltimo inimigo? Vocês têm alguma outra dica para este jogo?

EDUARDO DE OLIVIERA
Areado, MG

Quando ele ficar todo vermelho e partir pra cima de você, despache-o com um golpe especial antes que ele consiga pegá-lo no pescoço. Uma boa dica para este jogo é apertar L e, sem soltar este botão, apertar em seguida o Start. Com os comandos, aparecerá uma tela de opções.

MEGA MAN 4 (Nintendo)

Qual a senha para chegar ao Dr. Wily?

MARCOS M. CARDOSO
Recife, PE

Não há senha para ir direto ao Dr. Wily neste jogo. O mais próximo que você pode chegar dele é a porta do castelo. Use a password A1, A4, B5, E2, F1 e F3. Você iniciará o jogo tendo destruído todos os inimigos da primeira fase e já com as armas deles. Aí, será preciso penetrar o castelo do Dr. Cossacks, vencê-lo e só então chegar à fase do Dr. Wily. Ou seja: mesmo com a password, você terá um bocado de coisas pra fazer...

NINJA GAIDEN 2 (Nintendo)

Socorro, me ajudem! Faz um tempão que estou bitolando este jogo e não consigo passar pelo chefe da fase 4.

SILMAR ADRIANO GEREMIA
Xaxim, SC

Para vencer o chefe do 4.º Ato, fique na plataforma do meio e espere que o braço esquerdo dele estique e encolha. Quando ele estiver recolhendo o braço, pule para a plataforma da esquerda e espere que o inimigo estique e recolha o braço direito. Em seguida, pule rapidamente sobre a cabeça dele e dê-lhe umas espadadas, indo a seguir para a plataforma do meio. Repita a operação várias vezes. O próximo chefe, que é o do Ato 5, lança bolas de fogo. Fique pendurado no canto superior direito da tela enquanto o cara ataca. No breve intervalo entre as seqüências de tiros, caia matando em cima dele com espadadas rápidas e volte para o seu canto. Faça este movimento várias vezes, até vencê-lo.

GHOST AND GOBLINS (Nintendo)

Como selecionar fases e obter o Continue neste jogo?

JOÃO OTÁVIO V. ALVES
Jaboticabal, SP

Infelizmente, João, este jogo não tem nenhum truque para conseguir o Continue. Mas para a seleção de fases, faça as seguintes operações durante a tela de apresentação. Primeiro, com o → pressionado, aperte B três vezes. Em seguida, faça a seqüência ←, B, B, B, ↓, B, B, B e Start.

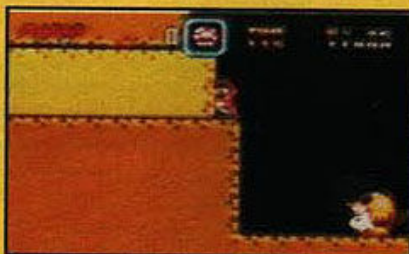
PRECISA DE SOCORRO?

AÇÃO GAMES
Seção S.O.S GAMES
Av. Nações Unidas,
5777, 3.º andar - São Paulo, SP
05479900

TRACK AND FIELD 2 (Nintendo)

Gostaria de saber alguma password para este jogo, pois nunca consegui nada no campeonato mundial.

CARLOS MAGNO B.M. NASCIMENTO
Natal, RN

Experimente esse aqui: 5EYYPHJTS. Ela vai deixá-lo mais perto de realizar seu sonho.

SUPER MARIO WORLD (Super NES)

Não consigo abrir a passagem para o castelo de Bowser nem que a vaca tussa. Até agora, já encontrei 88 fases. Vocês poderiam me dar dicas de outras fases secretas?

CARLOS EDUARDO CUNHA
São Paulo, SP

A chave que abre a passagem para o castelo do Bowser está na terceira tela da fase Valley of Bowser 2. Mas antes fique ligado neste segredinho: ao passar para a segunda tela, cruzando o primeiro tubo verde, suba na plataforma mais alta (aquela bem acima do tubo) e, com o Mario encostadinho na parede, dê um pulo para cima: você vai achar uma peninha escondida! Mais adiante, ao cruzar o segundo tubo verde, você vai encontrar o local mostrado pela foto. Suba na plataforma à esquerda (você vai sumir da tela) e ande sobre ela: você vai dar num lugar onde estão a chave e a fechadura que abrem a passagem para o castelo de Bowser, o último vilão do jogo. Quanto às dicas para outras fases secretas, dê uma olhada em nossas últimas edições. A cada número da AÇÃO GAMES, estamos dando alguns segredinhos de Super Mario World que podem ajudá-lo em suas dúvidas.

EM CARTAZ

GRÁTIS!
O VOLUME 1
DE OS
MAIORES
MITOS
DAS TELAS

NUMA BANCA PERTO DE VOCÊ.

SET. A SUA REVISTA DE CINEMA E VÍDEO.

SEGA X NINTENDO

VENCER OU VENCER

A SEGA QUER MANTER, A QUALQUER CUSTO, SUA LIDERANÇA NO MERCADO DE VIDEOGAMES DE 16 BITS. A NINTENDO ESFORÇA-SE PARA VIRAR O JOGO. É A NOVA BATALHA ENTRE AS DUAS ARQUIINIMIGAS, QUE SE ENFRENTARAM CARA A CARA NA MAIOR FEIRA DE VIDEOGAMES DO MUNDO — A CONSUMER ELECTRONICS SHOW —, REALIZADA NO FINAL DE MAIO EM CHICAGO (EUA). DESTA VEZ, ALÉM DE JOGOS CHOCANTES, AS ARMAS DE GUERRA FORAM O LANÇAMENTO DE NOVOS ACESSÓRIOS E UMA SURPREENDENTE REDUÇÃO DE PREÇO NOS CONSOLES.

Silvia Bassi, de Chicago

BOMBA, BOMBA, BOMBA!!

Foi tiro para todos os lados. A primeira bateria de bombas detonou os preços dos consoles. A Nintendo decidiu radicalizar e lançou um pacote especial do Super NES, chamado de Control Set. Ele vem com apenas um joystick, sem cartucho e o precinho camarada de... **99 DÓLARES!** Já a versão completa do Super NES, que vem com um cartucho *Super Mario World* e dois joysticks, está custando **149 DÓLARES.**

Para não ficar atrás, a Sega devolveu na mesma moeda: em agosto começa a vender também uma versão do Genesis sem cartucho e com apenas um joystick. Preço: **99 DÓLARES!** A versão completa do Genesis, que vem com o jogo *Sonic* e dois joysticks, está custando **129 DÓLARES** nos States. De quebra, a Sega também resolveu promover a venda do Game Gear, sem cartucho, por **99 DÓLARES.** Uma barbada.

A segunda bateria de bombas foi no campo dos lançamentos. E não faltou munição. Uma rajada de **175 NOVOS JOGOS PARA O GENESIS** foi anunciada pela Sega, que garante chegar ao final deste ano com 350 títulos para o seu videogame. Do lado da Nintendo, a promessa é chegar ao final de 92 com **125 JOGOS PARA O SUPER NES.**

O terceiro bombardeio das rivais está na área dos acessórios. Para concorrer com a recém-lançada bazuca (Laser Scope) do Super NES, a Sega lançou uma também para o Genesis. E a Nintendo, dando um passo à frente, lançou um mouse para seu videogame. Acessório muito usado nos computadores, o mouse serve para movimentar um cursor na tela.

A sorte está lançada. Para as duas empresas, só interessa vencer a briga pela liderança no mercado de 16 bits. Coloquem seus capacetes e armem as barricadas, pois a guerra vai ser dura.

SEGA ATACA DE SONIC 2 E DIABO DA TASMÂNIA

A nova aventura de Sonic sai em novembro para Genesis e Game Gear. Agora Sonic tem um companheiro: uma raposinha de duas caudas. Os dois podem viajar no tempo, saltando da era dos dinossauros até o futuro controlado por máquinas. O terrível Dr. Robotnik tem agora uns misteriosos ovos da morte, que Sonic tem de desarmar.

Outro personagem muito veloz que está pintando é Taz, astro principal do game *Taz-Mania*. Ele é o Diabo da Tasmânia, dos desenhos animados, que anda por aí feito um furacão e tem uma fome terrível. O segredo do jogo é o apetite de Taz, pois, quanto mais ele come, mais forte fica. Se comer pimenta, por exemplo, o guloso cospe bolas de fogo. O lançamento é para este mês.

Street of Rage 2, agora com 16 Mega, é outro lançamento de destaque prometido para novembro. Da lista de lançamentos da Sega, podemos esperar ainda *Airton Senna Super Mônaco GP* para agosto e *Batman Returns*, para outubro.

Dos parceiros da Sega no lançamento de jogos, destacamos a Flying Edge, que a esta altura já colocou nas lojas os games *Bart vs. Space Mutants* e *Krusty's Fun House*, com a turma dos Simpsons. Os lançamentos da Acclaim são *Alien 3* e *Terminator 2*, em outubro. E para quem gosta de simuladores de vôo, aí vêm *F-15 Strike Eagle 2* e *F-19 Stealth Fight*, ambos para o final do ano ou comecinho de 93.

SONIC 2

TAZ-MANIA

ALIEN 3

F-15 STRIKE EAGLE 2

NOVA LINHA DE ACESSÓRIOS PARA O MEGA

O mais novo acessório para o Mega Drive/Genesis é a Menacer, uma bazuca radical. Movida a pilha e com acionamento por raio infravermelho, a Menacer é composta por três módulos — canhão, apoio para o ombro e binóculo — que podem ser comprados separadamente. O preço do acessório completo, nos States, será de 60 dólares. Seu lançamento será em outubro, acompanhado de seis jogos: *Rockman's Zone, Front Line, Space Station Defender, Pest Control* e *Ready Aim Tomatoes*. Esse último, muito divertido, tem a participação da atrapalhada dupla Toejam e Earl. Seu objetivo é atirar tomates nas galinhas que andam pela tela, tomando cuidado para não acertar os alienígenas. A Sega já adiantou que, mais para a frente, lançará uma versão de *Terminator 2* para o uso da Menacer. Deve ser algo muito parecido com o dos arcades. Pura adrenalina.

Em outubro também saem dois novos joysticks para o Genesis/Mega Drive. Um deles é o Mega Fire, com rapid-fire, que vai custar 25 dólares. O outro, chamado de Cordless Elite, é o mesmo modelo só que sem fio. Vai custar 40 dólares.

MENACER

MEGA FIRE

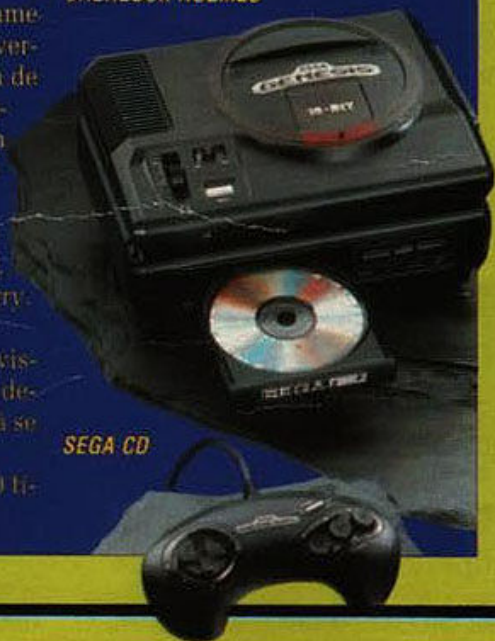
SEGA CD: JOGOS DE GRAÇA E SONIC FALANTE

Sega CD será o nome do CD ROM para Genesis que a Sega lança em novembro nos States. Ele vai custar 300 dólares e virá com um presentão: jogos, muitos jogos. Na lista está o game *Sherlock Holmes Consulting Detective*, jogo com atores de verdade e cujo objetivo é desvendar crimes misteriosos. Na lista de jogos que virão grátis ainda está uma coleção de games de arcade da Sega, um CD com apresentações de audio e outro só com apresentações de video. "Isso é como se o hardware saísse de graça", diz Doug Glenn, um dos cobrões da Sega of America.

Já em novembro, o Sega CD terá 20 opções em títulos. Entre eles, *Batman Returns, Hook, Super Star Wars, Monkey Island, Wing Commander* (com vozes) e o erótico *Leisure Suit Larry*. Guenta, coração!

Agora, quente mesmo é o jogo do Sonic para CD ROM, previsto só para o ano que vem. O game será radical, com cenas de desenho animado e uma trilha sonora diferente de tudo o que já se viu. O Sonic vai até falar!

Segundo Doug Glenn, até fevereiro de 93 o Sega CD terá 40 títulos, podendo chegar a 100 no Natal do proximo ano.

SHERLOCK HOLMES

SEGA CD

NINTENDO PÕE SUPER MARIO PARA CORRER E PINTAR O SETE

Em comparação com a Sega, a Nintendo mostrou muitas promessas mas poucas novidades. O grande destaque de seu stand na feira foi mesmo *Street Fighter 2*, que você tem a honra de ver nesta edição. O jogo está sendo lançado este mês.

Super Mario ganha mais dois jogos. Um deles, *Super Mario Paint*, é um concorrente de *Art Alive*, do Mega Drive, que permite ao jogador criar desenhos. O game vem acompanhado de um mouse. Com ele você pode pintar, desenhar, criar animações e até trilhas sonoras. O cartucho já vem com 120 desenhos prontos, 75 tipos de fundos e 256 Kbytes para armazenar suas obras de arte. Lançamento: agosto.

Mario também virou piloto de carro de corrida. Em *Super Mario Kart*, a tela dividida ao meio mostra o ângulo de visão de cada jogador. A pista pode ser vista de frente, pelo espelho retrovisor ou de cima, tipo tomada aérea. Previsto para outubro.

A bazuca Super Scope ganhou um novo cartucho, desta vez para dois jogadores. *Battle Crash* é um game futurista, cheio de robôs. Pode-se escolher entre vários adversários e armas diferentes. Sai em outubro.

Em agosto, chega às lojas o tão esperado *Teenage Mutant Ninja Turtles 4 — Turtles in Time*, da Konami. Com 10 níveis de dificuldade, o game leva as tartarugas ninja a uma viagem pelo tempo para recuperar a Estátua da Liberdade. Um detalhe interessante do jogo é que você pode lutar casco a casco com outra tartaruga para testar forças.

Test Drive Duel 2, da Accloade, está pintando como um lançamento bastante quente para o final do ano. Nele, o jogador pilotará máquinas quentes, como a Ferrari, o Porsche e a Lamborghini. Da Acclaim já está rolando o game *Krusty's Fun House*, que você curte na próxima AÇÃO GAMES, e os jogos *The Simpsons: Bart's Nightmare* e *Terminator 2*, prometidos para o segundo semestre. E, para o final do ano, outra bomba: *Super Star Wars*, da JVC/LucasFilm, com um visual simplesmente animal.

STAR WARS

MARIO PAINT

TEST DRIVE DUEL 2

BART'S NIGHTMARE

SUPER MARIO KART

MEGA

LANÇAMENTO ProGames

Bart e seus amigos estão de volta. Desta vez o grande herói é Krusty. Sua casa foi invadida por ratos, milhares deles. E, como homens e ratos nunca se deram muito bem mesmo, a sua missão é acabar com as criaturas.

A receita parece simples, mas não é. Para se dar bem no game é preciso quebrar a cuca. Krusty's Super Fun House é parecido com Lemmings, só que um pouco mais fácil e muito mais divertido.

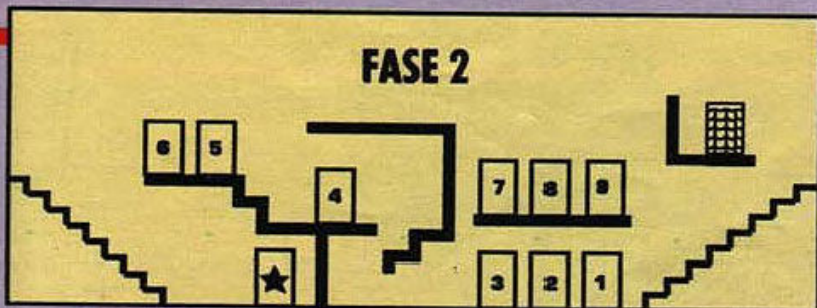
Esta mistura de ratos com a moçada de Springfield rendeu o melhor game para o Mega até agora. E mais: o game também existe na versão para Super NES. A Flying Edge, criadora do game, só poderia ter caprichado um pouco mais no som.

PASSWORDS

Fase 2	WHOAMAMA
Fase 3	FLANDRES
Fase 4	BROCKMAN
Fase 5	SIDESHOW

BLOCOS E VENTILADORES

São a grande sacada do jogo. Sabendo usá-los bem, os pobres ratinhos não terão a menor chance. Mas lembre-se: você só pode usar um bloco ou ventilador por vez

Este game exige raciocínio. Então, nada de querer jogar com o seu irmãozinho de 3 anos, O.K.?

Esmague os blocos deteriorados que ficam embaixo dos degraus e vá para a direita para encontrar uma caixa mágica com uma vida

Atravesse o labirinto de canos acima da porta de entrada. Lá, você encontrará uma passagem secreta que lhe dará acesso a uma fase de bônus. E só após completar a fase de bônus é que você limpa a tela e muda de porta

Ao enfrentar os blocos deteriorados, não pegue o item da caixa mágica. Suba nela e atire a bolinha para acabar com todos os blocos. Após completar a 3.ª porta, surgirá o corredor para as portas 6, 7 e 8

Logo de saída, retire o bloco do primeiro cano e coloque-o do outro lado. Daí, atravesse os blocos deteriorados dando pequenos saltos para não destruí-los (o que faz com que os ratos não caiam para o andar de baixo). Só então faça escadas sucessivas para despachar as incômodas criaturas

Retire o ventilador que fica no chão à esquerda. Então, use os blocos para despachar o rato para baixo. Faça uma escada e mande-o para o cano

Seja rápido e cubra os canos e ventiladores na seqüência. Após isso, encurrale o rato e construa escadas sucessivas para levá-los ao destino final. Preste atenção na foto para sacar onde fazer as escadas

CONTROLES

- A - pula
- B - atira e chuta
- C - desistência (quando em pause)
- ↓ pega e move itens

ITENS

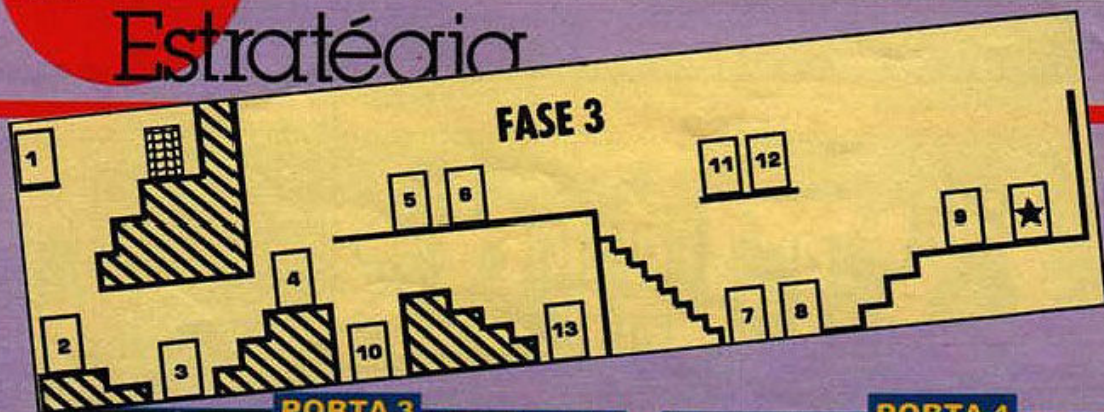
Mala
10 pontos

Caneca
20 pontos

Buzina
50 pontos

Boneca
9 vidas

Torta
10 tortas

Bola
5 bolas

Saia para a direita e caia no buraco da extrema direita. Atravesse o corredor inferior, abra a caixa mágica e volte rapidinho para o andar superior. Terá surgido mais uma caixa. Apanhe-a e desça novamente, só que desta vez encare os blocos deteriorados

No 1.º monte de barris, chute apenas um. No 2.º, chute dois. Depois, passe pelos deteriorados e chute mais 2 barris da 3.ª pilha. Daí, comece a chutar 2 de cada vez para formar uma escada e inflar os bichanos

Para achar as plataformas invisíveis, siga o porco voador

Após fazer um supercano no canto esquerdo da tela, os ratos irão para a plataforma de cima. Só então monte os canos e o ventilador para que os ratos entrem no 4.º cano de cima para baixo

Não caia na tentação de pegar as caixas mágicas. Use-as como plataforma para montar uma superescada. A 1.ª base fica um pouco acima da plataforma do pilar da direita. A 2.ª base, bem no meio da tela, na altura do cartaz de hambúrguer. Do lado direito, bem lá em cima, está um ventilador. Coloque-o embaixo do cano, no solo. Se tiver habilidade e paciência, tente o lado direito, porque lá em cima há uma vida esperando por você

Coloque um barril no lado direito da porta, bem na altura do ventilador da direita. O outro vai na extremidade esquerda da tela. Boa sorte!!

Mais uma versão do Mega CD para o Mega Drive. O primeiro game de naves do sistema de 32 bits chega no Mega Drive com apenas uma letra trocada. De Sol-Feace para Sol-Deace. (É só para confundir) O jogo é o mesmo. Mistura muita ação com gráficos incríveis. As telas das sete fases detonam cores e detalhes. *Sol-Deace* só não tem a abertura da versão original. No Mega CD, o game começa com uma animação enorme, que inclui a decolagem da nave no espaço. Muito boa.

Você começa com uma nave simples. Assim que conseguir a nave tripla, fique ligado nos braços dela. Controle-se com o Direcional. Você não pode controlar um de cada vez; só os dois ao mesmo tempo

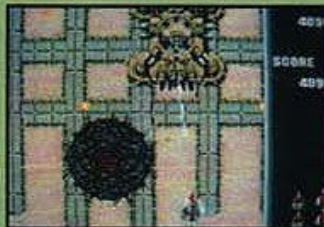
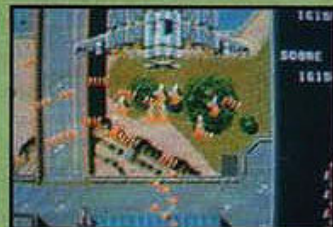
Toda atenção é pouca! Na 3.ª fase os inimigos estão em todos os lugares. Não fique deslumbrado com os gráficos e apure a sua mira

PARECE IMPOSSÍVEL, MAS NÃO É!

Para derrotar esse inimigo (que lança raios laser em você), basta ficar bem no meio, no lado esquerdo da tela, desviando dos raios. Daí ele se abrirá e você passará no meio dele. Lembre-se: a precisão é a alma do negócio!

RAIDEN TRAD

Tem o jeitão do *Phelios*: ação vertical, menu lateral, inimigos de todos os lados. Mas, no lugar do cavalo alado, está o melhor caça-bombardeiro supersônico: Raiden Trad.

Os gráficos não acrescentam muita coisa. São bem-feitos, mas não trazem novidades. *Raiden Trad* é só mais uma opção para os fãs do estilo.

No primeiro estágio está o boss: é um tanque gigante. Até o oitavo, os chefes vão ficar ainda maiores

A velha dica continua valendo: experimente todas as armas para depois pegar só as melhores

LANÇAMENTO
Real Vídeo

TWO CRUDE DUDES

Neste jogo de luta o que vale é a força física. A cidade de Nova York foi detonada e está sendo reconstruída. Só que um maligno grupo quer estragar a festa. Sua missão é destruir tudo e todos para acabar com a farra deles. Você é um "crude dude" dotado de força sobre-humana e foi pago para salvar a "Big Apple". Preparado para a pancadaria?

Sua incrível força levanta carros, tanques e destrói paredes. E você ainda pode fazer um bom serviço com os porretes

Espere juntar dois ou mais inimigos para atirar as coisas neles. Seja criterioso!

Ao chegar no elevador, não marque bobeira. Acerte seus inimigos com voadoras

CUIDADO!

Tenha muito cuidado com os cachorros e corcundas. Ambos mordem e tiram mais que um life do nosso herói

Para detonar o subchefe da 2.ª fase, suba no andaime do meio, pegue o objeto e arremesse no inimigo. Faça isso até acabar com ele

Na 3.ª fase surgirá uma porta. Arremesse os carinhas nela e a destrua a seguir

ENERGIA OU PONTOS?

MOVIMENTOS

MOVIMENTOS	
VOADORA	DIRECIONAL PARA CIMA E GOLPE
CAMBALHOTA	DIRECIONAL NAS DIAGONAIS INFERIORES E SALTO
AGARRAR	COLOQUE O DIRECIONAL NA POSIÇÃO DESEJADA E AGARRE

As máquinas de refrigerante aparecem tanto nas fases normais quanto nas de bônus. Você pode recarregar seu life tomando as latinhas ou apenas garantir 10 000 pontos detonando a engenhoca. Na fase de bônus o tempo é curto e você tem de escolher entre energia e pontos. Durante as fases você pode conseguir as duas coisas

1.º CHEFE

Fique dando voadoras. Quando o inimigo piscar, passe por ele e continue dando voadoras

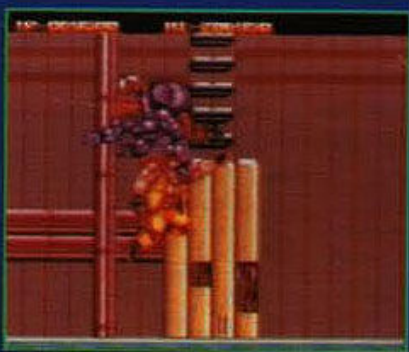
2.º CHEFE

Fique no primeiro degrau dando socos para cima. Salte o mais alto que puder e dê voadoras lá do alto

3.º CHEFE

Pegue o chefe na nave. Então agarre a nave e jogue-a nele

4.º CHEFE

Detone o ser mutante, suba no muro e não fique longe do chefe. Ele pula nas pontas: agarre e arremesse o monstro

5.º CHEFE

Pule bem alto e dê uma voadora para fazer com que ele caia da teia. Daí, é começar a dar voadoras e tomar cuidado para ele não encostar em você

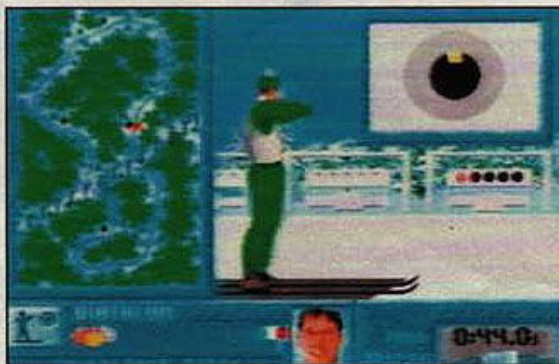
6.º CHEFE

Não deixe o chefe subir no teto. Dê muita porrada no chefão derradeiro. Dê cambalhotas para escapar da fúria do inimigo

WINTER

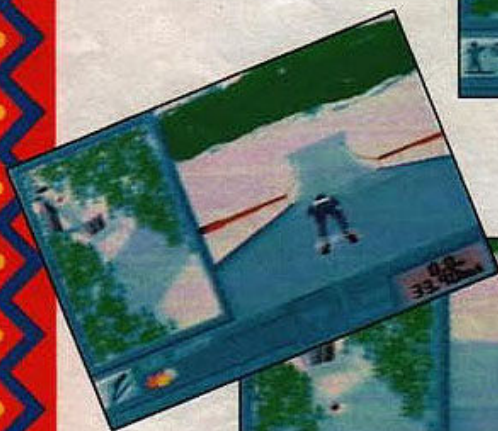
Os Jogos de Inverno são uma das competições esportivas mais importantes do mundo. Junto com as Olimpíadas e a Copa do Mundo, é o evento que mais atrai a atenção do planeta. O Brasil, por razões climáticas, não possui nenhuma tradição nesses esportes. Se você está por fora do que rola nos Jogos de Inverno, eis uma ótima oportunidade para ficar por dentro. Esse game traz oito modalidades que fazem parte dos Jogos. Cinco baseadas no ski (Biathlon, Jump, Cross Country, Downhill e Slalom), duas no tobogã (Luge e Bobsled) e uma de patinação (Speed Skating). É o game ideal para reunir a moçada e fazer um campeonato. Diversão e cultura no seu Mega Drive.

BIATHLON

Esquiar rápido e atirar com precisão. É isso que você tem de fazer aqui. Para ir mais depressa, tome impulso nas áreas planas e deslize nas descidas (apertando o A). Na hora de atirar, centralize a mira no alvo

BOBSLED

Dois malucos dentro de um carrinho que vai a milhão. O segredo é largar bem (↑ + A) e ir ziguezagueando no meio da pista. Cuidado com as curvas! Suba até o limite delas para não perder a tangência e se esborrachar na neve

JUMP

É o jogo mais difícil e, por isso mesmo, o mais legal. A manha para saltar longe é a seguinte: comece com boa impulsão (↑ + A) e procure não derrapar na rampa (senão você perde velocidade). No extremo da rampa, coloque ↓ e no auge do salto dê 1 ou 2 toques para frente. Na hora de cair, oriente-se pela sombra e aperte A para ganhar aplausos pelo seu salto

CHALLENGE

LUGE

Faça o mesmo que no Bobsled. Você está sozinho no tobogã, então fique esperto!

CROSS COUNTRY

É a modalidade que parece ser mais chata. Mas não ouse falar isso para um canadense ou para um norueguês. Dê impulso nas áreas planas e tome cuidado para não encontrar um banco de neve

DOWNHILL

Talvez o favorito da moçada. Explore os morros para usá-los como rampas. Isso dá maior velocidade e encurta o caminho. Fique ligado nas partes mais claras, pois elas indicam o melhor trajeto. Para desacelerar, ↓ + A

SLALOM

Procure ficar o mais próximo possível das bandeiras. Se você se esquecer de alguma, estará automaticamente fora da disputa. Se você perceber que está muito distante das bandeiras, trate de desacelerar

SPEED SKATING

Patinar no gelo de verdade é impossível aqui no Brasil. Ou melhor, quase. Para ganhar tempo, conte 5 segundos após o PREPARE e dispare. Procure ir pelo lado de dentro da pista. Para aumentar a velocidade, aperte A + B. Todo o cuidado é pouco, porque um deslize mínimo e você vai contra o muro

MEGA

EFEITO ASA

Para ir o mais alto possível no salto, os esquiadores curvam as costas. Com isso, seus corpos ficam parecidos com asas de avião; daí o nome. As roupas especiais para o esporte contribuem para a façanha, mas a batalha contra a gravidade só pode ser vencida com muita habilidade.

O joystick tipo arcade cai como uma luva para o Marble Madness

MARBLE MADNESS

Este game desafia sua habilidade no joystick (o que significa mais calos nos dedos). Em *Marble Madness*, você controla uma "Gude Louca". Sua bolinha de gude deve ultrapassar obstáculos em trilhas 3D, feitas por computadores. Os gráficos impressionam e o desafio fica à altura. Em um dos obstáculos, a bolinha desce uma rampa tipo montanha-russa que termina em um abismo. E sem breque. Se quiser controlar a velocidade da bolinha, vai ter de andar de marcha à ré na ladeira. Também vai ter de desviar de canos sugadores, bolhas de ácido etc.

Esse jogo deixa o Direcional gasto, mas prova que brincar de bolinha de gude é ainda bem divertido.

As vidas são infinitas, mas o tempo pode acabar a um passo do final. Esteja preparado para tudo

Outra atração do jogo é que dá para se jogar em dois. Enquanto a bola preta tenta descer, a vermelha já se esborrachou

Não desvie sua atenção da pista. Não olhe principalmente para baixo: dá vertigem

TURBO OUT RUN

O clássico dos arcades já tem uma nova versão incrementada com turbo e cenários mais urbanos. De New York a Los Angeles, você atravessa os EUA em quatro fases. As paradas são em cidades famosas, como Chicago, Miami e Nova Orleans, a cidade do jazz.

Com o turbo do F-40, tudo ficou mais rápido. Até as batidas. Depois de uma barberagem, você volta para a pista num piscar de olhos.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

O turbo é demais, mas tome cuidado para usá-lo só até a parte transparente. Se você tentar acionar o turbo na parte vermelha, ele não irá funcionar...

USE O TURBO SEMPRE QUE A POLÍCIA PINTAR NA SUA FRENTE. OS TIRAS ESTÃO LOUQUINHOS PARA BLOQUEAR SUA PASSAGEM

Quando você fizer o CHECK IN poderá escolher entre três itens. Escolha nessa ordem: pneus, motor possante e turbo especial

HELLFIRE

Faça o seguinte para descolar 99 Continues. Selecione HARD na escolha de dificuldade e vá para a seleção de música e ouça qualquer uma por mais de 70 segundos. Se tudo der certo, pintará um YEA RIGHT na tela, seguido de um DIFFICULTY SETTING.

DEVIL CRASH

Que tal uma password para conseguir muitos pontos e 21 bolas? Então digite AL CLAE8ECK. Quando chegar ao "king demon", não se preocupe com os guardas (eles reaparecem se derrotados) e trate de aniquilar o rei. No lado direito da tela há 12 estrelas vermelhas. Cada 4 vezes que você acerta o rei, uma delas some. Sua missão é acabar com as estrelas.

MERCS

Para conseguir o máximo de energia, ache a caixa de primeiros socorros e espere até que sua energia se aproxime do nível máximo. Dê pause e escolha outro jogador. Faça isso até que todos tenham energia máxima.

ARNOLD PALMER'S GOLF

Você sabe que há uma tela do *Fantasy Zone* escondida no meio desse inocente jogo de golfe? Para chegar até o jogo, dê 100 tacadas e erre todas. Após o GAME OVER, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → e A.

ROAD RASH

Para passar de fase, você pode fazer o seguinte. Pegue a soma de suas colocações anteriores e substitua-as por outros números que resultem na mesma soma; por exemplo: se você conseguir ficar em 1.º, 6.º, 4.º, 3.º e 2.º, modifique-as para 4, 4, 3, 2 e 3.

JAMES POND

Superdica para passar do final da primeira fase direto para a 11.ª fase. Vá até o canto esquerdo da tela e suba no rochedo amarelo. Daí, coloque o Direcional para baixo. Fácil.

THE REVENGE OF SHINOBI

Na fase 8-2, ande ate achar uma seção subterrânea com um telhado. Elimine o ninja e entre na porta. Acabe com o cara que tem um lançador de chamas nas mãos, sem se esquecer de ficar apertando o botão da direita. Detone os dois dragões vermelhos e siga à direita; vá para cima e finalmente vire à esquerda. Continue até a porta no final do corredor. Entre na porta e suba em cima do muro (botão da direita apertado). Entre na porta da direita e pegue o caminho da esquerda. Entre na primeira porta mas não se esqueça de usar Jitsu de Ikazuchi. Vá para a esquerda e entre na porta de baixo. Ufa, chegou a hora de sair.

TURRICAN

Descolamos um jeitinho para você conseguir vidas infinitas, energia infinita e muito mais. No primeiro menu, veja as opções. Leve sua flecha ao canto inferior da tela (na direção da saída). Coloque o Direcional para baixo e aperte os botões A e B na seguinte ordem:
A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A e A.
Daí é só fazer a festa.

SAINT SWORD

Aqui vão alguns códigos espertos:
IOFUSM
OZVNW5
Y3XKWJ
VYWMU7
QZXWGZ
RWEFAQ

QUACKSHOT

Passar pelo Palácio Maharajah não é nada fácil, né? Então preste atenção nesta dica. Logo no começo, vá para a esquerda e para baixo e entre na primeira porta que pintar. Ao sair, vá para a direita e entre na próxima porta. Saia e vire à esquerda, suba na primeira porta, escale as paredes e entre na próxima porta. Após sair da porta 6, vá para a direita, porque existe uma passagem secreta esperando por você. Depois da passagem, entre na canaleta do teto e na primeira porta da direita. Fim da epopéia e começo do desespero: o chefão irá armar uma grande recepção para você.

SUPER FANTASY ZONE

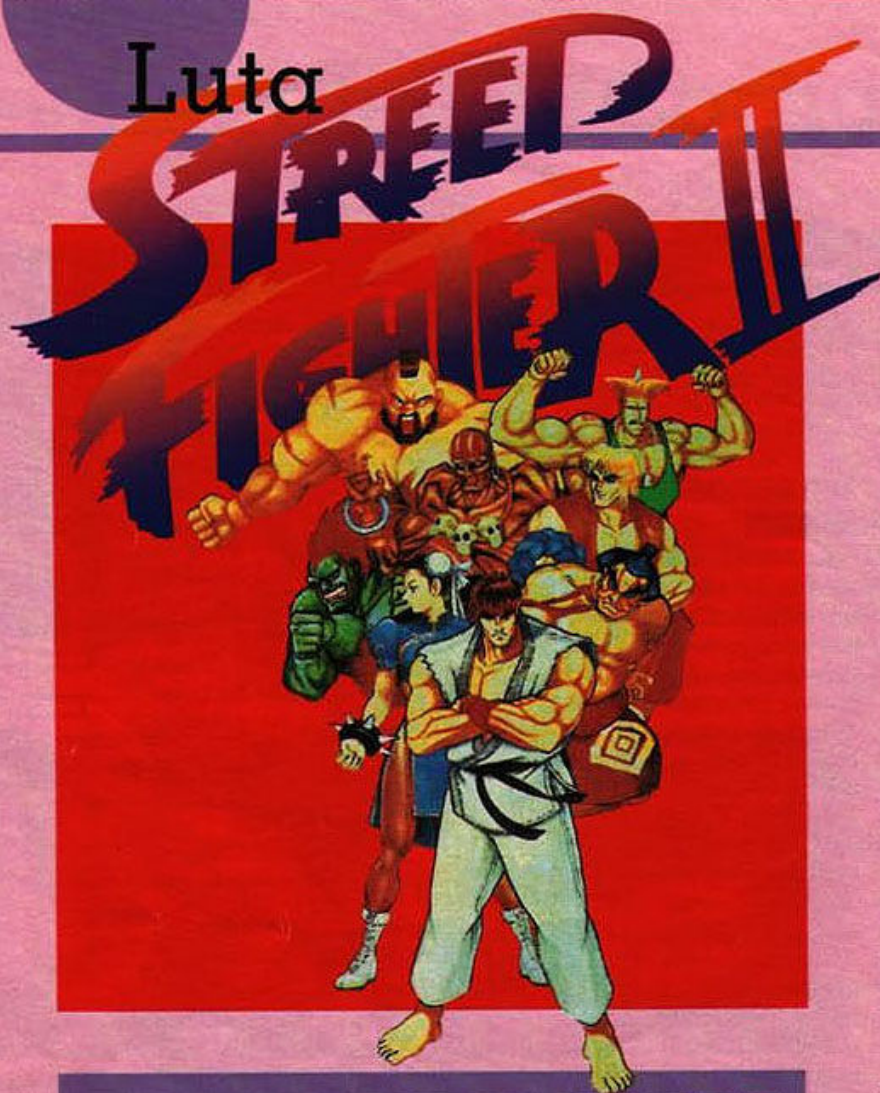
Todos os hambúrgueres que você pega nos 30 primeiros segundos se transformam em supermoedas de ouro (1 000 cada). Ao atingir 2 000 moedas de ouro, a entrada da loja se abrirá para você. Não perca tempo e entre. Compre o "jet engine", as "twin bombs" e o "back shot". Suba e comece a lançar bombas e a atirar. Quando você chegar ao narigudo (big nose), jogue bombas em torno de seu nariz e no seu olho. Atenção: mude de lado quando ele levantar.

F-22 INTERCEPTOR

Anote essas passwords para voar na paz:
Coréia (Korea) — BIOF8P
Iraque (Irak) — GTGE8V
Rússia — KSQGIV
E para o desafio (Ace's Challenge — MHO1M3

ARCUS ODYSSEY

Que tal algumas passwords?
Fase 5: JBMGNUUMEB
Fase 6: KBMEMUQQFA
Fase 7: KBMEMUQU4F
Fase 8: KYMEMUUO5F

Luta

Animal ainda é pouco para definir este game, primorosamente transportado dos arcades para o Super NES. Os 16 Mega de memória do cartucho garantem cenários e trilha sonora idênticos ao original. Os personagens têm a mesma variedade de golpes, agilidade e rapidez. Enfim, o jogo é um sucesso. Nesta matéria de lançamento, nosso objetivo é ensinar o jogador a desempenhar os mais poderosos golpes de cada personagem. Nas próximas edições, voltaremos a falar de *Street Fighter* 2 com outras dicas. Divirta-se.

PARA ENTENDER MELHOR OS COMANDOS

COMANDOS SIMULTÂNEOS
Quando aparecerem com o sinal de adição (A+Y), os botões devem ser pressionados juntos.

COMANDOS EM SEQÜÊNCIA
Quando aparecerem separados por vírgula (A, Y, X), devem ser dados em seqüência, um após o outro.

GIROS COM O DIRECIONAL
Quando aparecerem as setas do botão Direcional SEM NENHUMA SEPARAÇÃO (por exemplo: ↓↙↑), você deve movimentá-lo no sentido indicado rolando o dedo sem tirá-lo de cima do botão.

Atenção

As direções são sempre indicadas em relação à foto e ao lado em que está posicionado o inimigo. Na situação inversa, basta inverter o lado dos comandos.

CONFIGURAÇÃO DO JOYSTICK

A tela de opções do jogo permite escolher o botão que corresponderá a cada movimento do personagem. Nosso piloto Ioiô sugere o tipo de configuração indicado para cada lutador.

JOGUE COM DOIS PERSONAGENS IGUAIS

Assim como na versão Champion Edition dos arcades, você pode jogar com Ryu versus Ryu, Blanka versus Blanka, etc. Na tela em que aparece o nome Capcon digite a sequência:

↓, R, ↑, L, Y, B, X, A

OS GOLPES MAIS PODEROSOS

CONFIGURAÇÃO 1

SOCO FRACO - X
SOCO MÉDIO - L
SOCO FORTE - Y
CHUTE FRACO - A
CHUTE MÉDIO - R
CHUTE FORTE - B

Indicado para os personagens Ryu, Ken e Zangief

RYU ou KEN

MAGIA — Com o inimigo a sua esquerda, pressione ↓ ↙ ←, B. Se usar o A ou o R, a velocidade da magia será mais lenta

CHUTE DUPLO — Chegue bem perto do adversário e aperte B

GIRATÓRIA — Pressione ↓ ↘ →, B (ou R, ou X)

DRAGON PUNCH — Faça a seqüência → ↓ ↘

ZANGIEF

PILÃO GIRATÓRIO — Faça a seqüência → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗

TAPA GIRATÓRIO — X+L+Y

CABEÇADA — ↑ + Y

PEITADA — ↑, ↓ + Y

CONFIGURAÇÃO 2

SOCO FRACO - X
SOCO MÉDIO - L
SOCO FORTE - Y
CHUTE FRACO - A
CHUTE MÉDIO - R
CHUTE FORTE - B

Indicado para Chun Li e Guile

CHUN LI

HELICÓPTERO — Dê o comando ↓, conte até dois e depois pressione ↑ + B

PISADA — ↑, ↓ + A

CHAVE DE BRAÇO — Chegue bem perto do adversário e pressione Y

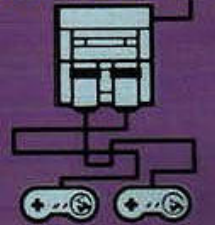
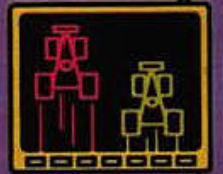
RAJADA DE CHUTES — A, X (pressione o X várias vezes rapidamente)

GUILE

FACÃO — Pressione →, conte até dois e depois dê ← + Y

CATAR O INIMIGO E JOGÁ-LO PRA BAIXO — Quando o adversário estiver bem em cima de você, aperte B ou Y

CHUTÃO — ↑, A

CHUTE FACÃO — Dê o comando ↓, conte até dois e depois faça ↘ → ↗

CONFIGURAÇÃO 3

SOCO FRACO — L
SOCO MÉDIO — X
SOCO FORTE — Y
CHUTE FRACO — A
CHUTE MÉDIO — R
CHUTE FORTE — B

Indicada para Blanka, Honda e Dhalsin

BLANKA

CHOQUE — Basta apertar o X bem rápido

SONIC — Primeiro, dê → conte dois segundos e prossiga com ←

CABEÇADA — Aperte o X quando estiver bem perto do adversário

MORDIDA — Chegue perto da vítima e aperte Y

HONDA

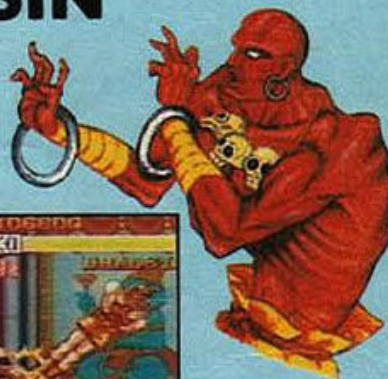
MULTI-SOCOS — Aperte o X bem rápido

TORPEDO — Primeiro, pressione ←, conte até dois e dispare um →

JOGAR O INIMIGO NO CHÃO — Quando o cara chegar perto, aperte X

QUEBRA-ESPINHA — Chegue junto do adversário e pressione Y

DHALSIN

TORPEDO — Pressione ↑ para saltar e, no ponto mais alto, aperte Y

PARAFUSO — Pressione ↑ para saltar e, no ponto mais alto, aperte B

SOPRO DE FOGO — Faça a seqüência ← ↙ ↓ ↘ → Y

BOLA DE FOGO — Se o adversário estiver à direita, faça a seqüência ↓ ↘ →

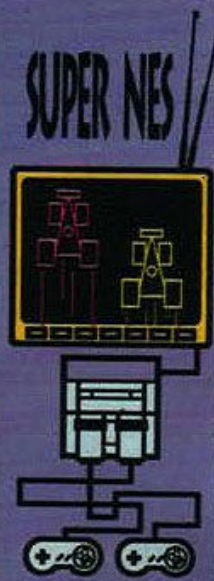
NÃO PERCA A CONTINUAÇÃO DE STREET FIGHTER 2, VAI SER DEMAIS! FIQUE ANTENADO!

RIVAL TURF

Este é um jogo tipo luta de rua, muito parecido com *Final Fight*. Você pode escolher entre Jack Flack, um ágil e rápido kickboxer, ou o brutamontes Oozie Nelson, fortão porém lento. Cada um é capaz de sete movimentos, incluindo aí um devastador golpe especial. Pedras, facas ou bananas de dinamite estão à disposição para serem usados contra os inimigos mais teimosos. Duas características diferenciam este jogo dos anteriores. A primeira é que, no modo dois jogadores, pode-se escolher o mesmo personagem. A segunda é o modo Angry, um opção disponível que faz o personagem ficar temporariamente invulnerável toda vez que leva uma pancada.

GOLPES ESPECIAIS

Conforme você vai derrotando os inimigos, seu medidor acumula carinhas. Cada cinco carinhas lhe dão o direito de usar uma vez o golpe especial dos personagens, apertando o A

SÃO AO TODO 18 ESTÁGIOS DE MUITA PANCADARIA!

Golpe especial de Flack: aperte o A e ele dá essa rasteira rodopiante "à la capoeira"

Outro forte movimento de Flack: andando em direção ao adversário, segure o B e aperte o Y

Quando está parado, o golpe B + Y de Flack resulta nesse poderoso pé alto

Faça Nelson despencar sobre os adversários com todo o seu peso, apertando o Direcional (para andar), B + Y

A cotovelada do grandalhão é uma pedreira. Mantenha o L pressionado e depois aperte Y

Espere Nelson acumular cinco carinhas e então pressione o A: é nisso que vai dar

LANÇAMENTO
Real Vídeo

RANMA 1/2

Enquanto você espera pelo Street Fighter 2, este game é um ótimo aperitivo. São quatro personagens a escolher, uma penca de inimigos, golpes radicais, magias e tudo o que um bom game de luta tem direito. Enfrenta-se um inimigo de cada vez, em cenários bonitos e muito bem-acabados. Para pegar prática nos vários movimentos e combinações de comandos disponíveis, pode-se fazer um treinamento antes. Há também estágios de bônus para aumentar sua contagem de pontos, mas cuidado: você pode apanhar e perder energia, iniciando os combates seguintes com menos pique.

COMANDOS

B	Chute para cima
X	Pulo
Y	Soco
A	Magia simples

ALGUMAS COMBINAÇÕES

Y	Várias vezes, rapidamente - Supersocos	↑ + Y	Soco para cima
X + B	Supermagia	↘ + B	Cambalhota com rasteira, atingindo o inimigo do lado esquerdo. Para atingir do lado direito, use ↙
↓ + B	Rasteira		

ESTÁGIO DE BÔNUS

O objetivo é lutar contra o velhinho. O melhor golpe é a magia simples. Fique esperto para não perder energia

Ao enfrentar Kadashi, basta usar golpes simples e muita esquiva. Ela é rápida e poderosa, mas cai fácil

A fumaça do bastão de Kunoh não pode tocá-lo. Para atacar, use a magia simples

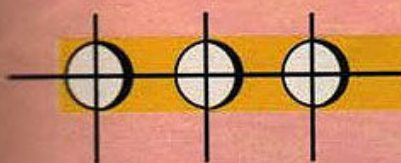
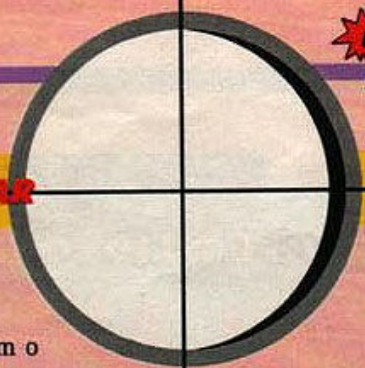
Kohchoh atira um montão de coisas, de tesoura de jardim a garrafa quebrada. Use supersocos para atacar e superpulos para fugir

Supersoco é o que mais funciona com Shampoo. Fique esperto, pois ela é traiçoeira

Corrida

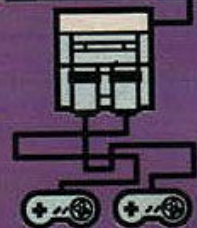
LANÇAMENTO ProGames

TOP GEAR

SUPER NES

Este é um jogo alucinante que deixa as pessoas com o coração aos pulos e os olhos pregados na tela. Não apenas porque os gráficos são chocantes e a música excelente mas principalmente porque *Top Gear* consegue transmitir a emoção de ser piloto. Na tela, dividida ao meio, você vê o seu carro e o de seu adversário (o computador ou um outro jogador). Além de ficar o tempo todo de olho na tela de seu desafiante, você ainda tem de estar muito atento para fazer as curvas e o incrível sobe e desce das pistas, que são bastante acidentadas. Troca de marchas, paradas para reabastecer e escolha de carros são outros elementos do jogo. Já sacou, né? Além de bom piloto, é preciso ser ótimo estrategista. E que vença o melhor.

PASSWORDS

Experimente estas:
GEARBOX e MOONBATH

GRAFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSAO

Escolha o carro branco. Ele tem aceleração rápida e é bastante econômico, dispensando paradas para reabastecer

Para os pilotos menos experientes, há a opção do câmbio automático

Mesmo no câmbio automático (indicado para pilotos menos experientes), pode-se aumentar ou reduzir marchas com R ou L

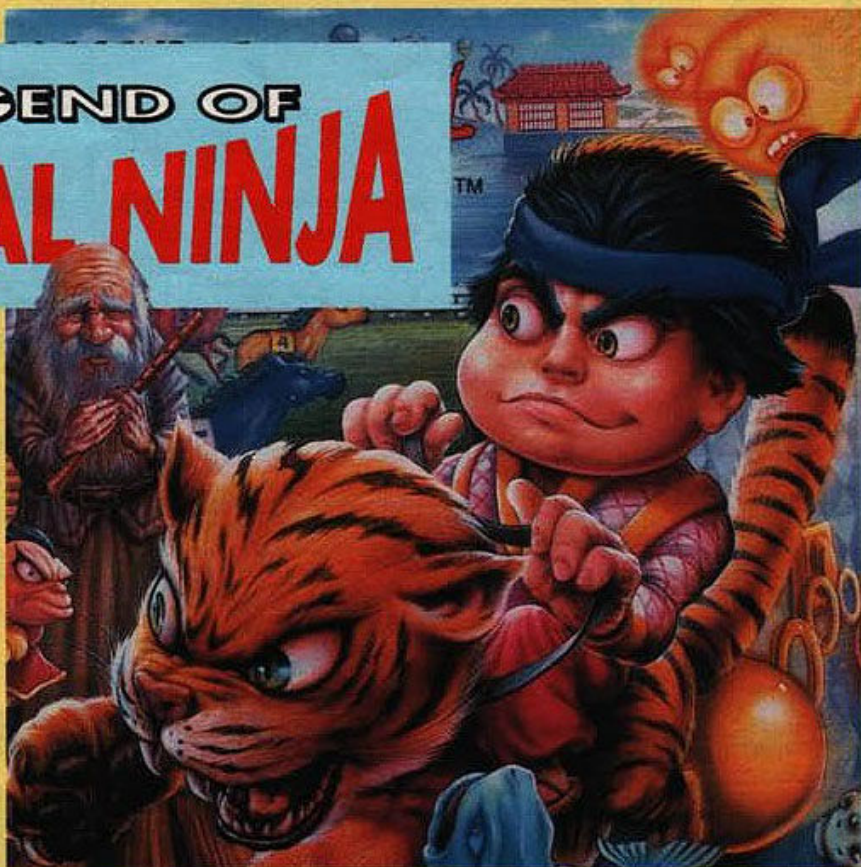
Seu carro tem um limite de nitro por corrida. Use-o, de preferência, nas partes retas

Na largada, só acelere o carro depois que aparecer o número 1

Para reabastecer, jogue o carro para o lado das placas Pit

THE LEGEND OF MYSTICAL NINJA

LANÇAMENTO
Real Vídeo

Este game complexo mistura ação com RPG e tem um montão de desafios. É preciso estar ligado para não se perder entre tantos chefes, caminhos e itens. Selecionamos algumas dicas quentes para ajudar você nessa longa e fascinante caminhada pelo Oriente. Boa sorte!

MAGIAS

As magias são identificadas por números. Conheça as funções de cada uma:

1 Monta no tigrinho

2 Solta raios

3 Faz voar

4 Vira samurai

ALGUMAS COISAS QUE VOCÊ PRECISA SABER SOBRE O JOGO

DINHEIRO

Pegue o maior número possível de moedas. Dinheiro é importante nesse jogo

CONTINUES

Os elefantinhos são a garantia do seu Continue

ENERGIA

Para restaurar as energias, entre num desses lugares: Restaurante, Sauna ou Hotel

SUPER NES

PASSWORDS

Entre em todas as casinhas. Em algumas delas há uma mulher que descola a password da fase

PASSE

Não deixe de comprar o passe (pass) na sexta fase. Sem ele não dá pra ir adiante

VELOCIDADE E SALTOS

Compre sandálias sempre. Elas servem pra correr mais rápido e saltar mais alto

PORTA FALSA

Não entre nessa porta da fase 4, senão você volta ao início da fase

MAGIAS

Para descolar as magias, seu life tem de estar alto

CACHOEIRA

Para subir pelas pedras da cachoeira, coloque ↑ e você passa para trás da água, alcançando as pedras do outro lado

GAME CENTERS

Os Game Centers são uma boa diversão, mas custam dinheiro. E você não ganha nada no final

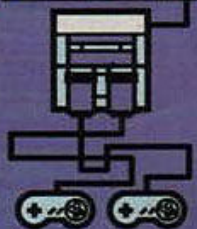
VIAGEM DE 1.ª CLASSE

Para chegar à segunda fase, você tem de comprar uma passagem na Travel Agency. A de 3.ª classe não lhe dá nada. A de 2.ª recarrega parte de sua energia e a de 1.ª completa o life

COLEÇÃO DE ROLINHOS

Cada dez rolinhos lhe dão uma unidade de power (PW). Cada vez que se usa uma magia, gasta-se um PW

JOGO DE DADOS

O jogo de dados é o que mais dá grana. Você aposta num número maior que 11 (High) ou menor (Low). A aposta mínima é 10 e a máxima, 3 000

HISTÓRIA

Horo-Horo é uma pacata ilha asiática. Ou melhor, era até o rapto da princesa. O vilarejo começa a ser atacado por seres estranhos e perigosos. Sua missão é resgatar a bela jovem para que a paz volte a imperar na ilha.

OS TRUQUES DE

WARLOCK ZONE 1

PASSAGEM SECRETA
Bata nessa pedra. Você irá deslocá-la e a passagem se abrirá

CHEFE
Acerte os pratos da mulher-fantasma, mandando-os de volta pra ela

WARLOCK ZONE 2

PASSAGEM SECRETA
Ela está entre a montanha e a sauna, no lado esquerdo da tela

CHEFE
Atire moedas nas luminárias. Depois, acerte a cabeça dele

WARLOCK ZONE 3

CHEFE
A manha é atirar moedas nas costas da criatura

WARLOCK ZONE 4

PASSAGEM SECRETA
Bata na construção da direita (ela fica ao lado de uma outra com inscrições orientais)

CHEFE
Primeiro, destrua os dois inimigos de baixo. Daí, fique no canto esquerdo e atire sem parar

WARLOCK ZONE 5

CHEFE
Detone com as meninas cadentes para depois acabar com a velha samurai

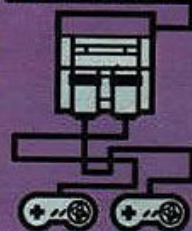
WARLOCK ZONE 6

PASSAGEM SECRETA 2
Ela está entre as duas pilhas de blocos

PASSAGEM SECRETA 1
Acerte essa parede do lado esquerdo da tela

CHEFE
Primeiro vem um subchefe, que você manda passear com algumas moedadas. Depois o seu alvo é o baú, e por fim o chefão

SUPER NES

CADA FASE

WARLOCK ZONE 7

CHEFE
Acabe com o Dragão usando as boas e velhas moedas

WARLOCK ZONE 8

PASSAGENS SECRETAS
Da esquerda para a direita, elas estão atrás do primeiro e dos dois últimos leões

CONSELHEIRO
Sem falar com ele, você não passa de fase. Compre o texto (Text) numa lojinha da tela de baixo e aí você poderá encontrar o velhinho entrando pela porta do meio do mapa

PASSAGEM PARA O CHEFE

Após falar com o conselheiro, você poderá abrir a passagem secreta que leva ao chefe. Ela está atrás do segundo leão

CHEFE
Ele aparece duas vezes. No primeiro ataque, fique parado o tempo todo no canto que mostra a foto. Quando a cabeça estiver sozinha, atire

No segundo ataque ao chefe, suba na plataforma e atire para o rosto do chefe toda vez que você passar entre os dois postes

WARLOCK ZONE 9

PASSAGEM SECRETA 1
No extremo esquerdo da tela, bata na parede de cima

PASSAGEM SECRETA 2
Volte para o início da fase (quando você encontra a menina) e passe pela entrada principal

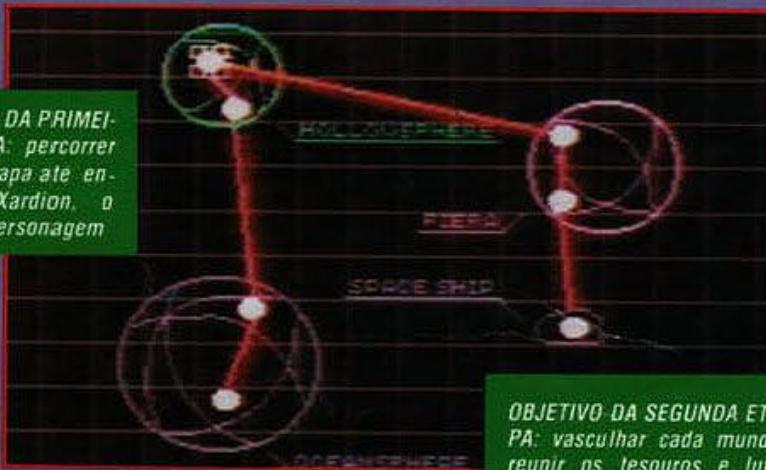
SUBCHEFES
Primeiro você lutará com os inimigos das fases 4 e 8. Enfrente-os do mesmo jeito que antes

CHEFE
Este leão é o último inimigo do jogo. Atire em suas patas e cabeça primeiro. Depois de se livrar dele, acerte o arqueiro com suas moedas. Tente também rebater as flechas dele

SUPER NES

XARDION

Se você não é um jogador teimoso e persistente, nem passe perto deste game: ele exige nervos inabaláveis. Você comanda três criaturas mecânicas — um robô, uma pantera e um inseto — que têm o objetivo de libertar sua galáxia. Os personagens podem ser trocados a qualquer momento, de acordo com as exigências do jogo, pois eles têm habilidades e armas diferentes. Mas, se um deles dançar, o jogo lhe mandará para o começo da fase para fazer tudo de novo. Sentiu? Para compensar o esforço, o game, os cenários e a música do jogo melhoram a cada estágio.

OBJETIVO DA PRIMEIRA ETAPA: percorrer todo o mapa ate encontrar Xardion, o quarto personagem

OBJETIVO DA SEGUNDA ETAPA: vasculhar cada mundo, reunir os tesouros e lutar contra o último chefe

Uma vantagem de Triton é a arma de plasma, bastante poderosa. É a melhor para detonar o primeiro chefe

Panthera é capaz de passar por lugares baixos. Ela também tem um excelente escudo protetor

Alcedes chicoteia os inimigos com sua língua. É o personagem mais limitado

SIMCITY

Ganhe 999 999 — Primeiro, detone toda a sua grana, ficando com 0. Ao chegar o mês de dezembro, rapidamente, entre no quadro Tax e zere também o Tax Rate. Deixe todas as outras taxas abaixo dos 100% e saia desta tela. Voltando ao jogo, fique com o botão L apertado até aparecer o seu balanço de final de ano, que vai mostrar de novo a tela Tax. Sem soltar o L, saia dessa tela e não mexa em nada. Ainda com o L apertado, chame a tela Tax novamente e aumente o Tax Rate para a porcentagem que desejar, colocando todos os fundos em 100%. Volte ao jogo e solte o L. Sua grana saltará para 999 999.

JOE & MAC

De volta ao dinossauro — Se você morrer bem no meio do dinossauro, use este truque: ao ser perguntado se quer ou não o Continue, diga sim. Em seguida, no mapa das fases, vá para a última e aperte o Start para reiniciar o jogo. Pressione então o Select e você será transportado diretamente ao interior do dinossauro.

SUPER MARIO WORLD

Para abrir a Forest of Illusion 1 — Na Ghost House do mundo Forest of Illusion você encontrará uma sala cheia de fantasmas. Pegue o P-Switch no alto da plataforma de bloquinhos e leve-o até a proximidade da portinha. Em seguida, pegue algumas moedas da fileira horizontal à direita desta portinha. O próximo passo é pular no P-Switch e andar para a direita — você verá que surgiu uma nova porta. É ela que vai levá-lo à outra porta por onde você sairá do castelo.

Como encontrar a Forest Secret Area — Na fase Forest of Illusion 4 há um pequeno tubo lilás sobre uma plataforma suspensa. Usando a capa ou com a ajuda de Yoshi, Mario precisa entrar por este tubo para encontrar a chave que abre a Forest Secret Area.

NINTENDO

STAR WARS 2

THE EMPIRE STRIKES BACK

A segunda aventura de Luke Skywalker está muito mais radical que a primeira. O personagem principal está mais rápido, ágil e cheio de poderes. Além de muita habilidade, este jogo exige muita sacação para utilizar os oito poderes especiais da Força, que são coletados em obscuros lugares das fases. Algumas delas, diga-se de passagem, são enormes. Incomensuráveis. Agora, fique por dentro de alguns dos desafios deste game animal.

COMANDOS

Botão	Função
A	Pulo
B	Manejo da arma
SELECT	Troca da arma
START	Mostra os poderes

Se você puder chegar perto do inimigo, use a espada. Ela é mais forte que a pistola

Para dar superpulos, segure o ↓ até Luke começar a piscar. Então, aperte o A

FUNÇÕES DOS PODERES

	DAR SUPERPULOS		REBATER OS TIROS DO INIMIGO
	CORRER MAIS RÁPIDO		AUMENTAR O PODER DOS TIROS
	SAIR LEVITANDO		RECARREGA AS ENERGIAS DE LUKE
	AUMENTAR O PODER DA ESPADA		TROCA O PODER DA FORÇA

ITENS

RECARREGA AS ENERGIAS DE LUKE

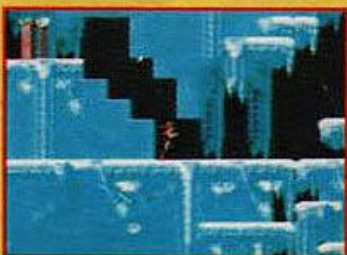
RECARREGA A ENERGIA DO PODER DA FORÇA

ICE CAVE 1

Essa fase é mesmo enorme. Você encontrará muitos itens. Use o truque do superpulo para alcançar melhor as plataformas

A saída da fase é guardada pelo Wampa que fica bem à direita da caverna. Num superpulo, salte sobre ele, fique encostado na plataforma e golpeie-o com a espada

ICE CAVE 2

Cuidado! No canto esquerdo do corredor mais baixo dessa fase, há uma passagem que fará você voltar à Ice Cave 1

Já no canto direito deste mesmo corredor há uma surpresa: uma escada oculta sob a parede. Ela leva a dois importantes itens

DESERT

Como no filme, é preciso lançar um cabo de aço nas pernas do robô para fazê-lo cair. Lance o cabo assim que surgir o medidor de energia do robô, no canto direito superior da tela

Outra forma de enfrentar o inimigo é atirar nele pelas costas

Mesmo que a nave caia, Luke pode enfrentar o robô. Posicione o personagem entre as pernas da criatura e aperte ↑. Luke subirá por uma corda até a barriga do robô e o destruirá

ECHO BASE

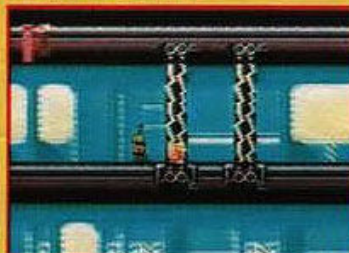
Depois de dominar esses "robôs-pernalongas", Luke pode usá-los como veículo. Os robôs passam ilesos sobre os lasers

DAGOBAH

Luke será treinado por Yoda. Cuidado com as cobras camufladas nos cipós. Para detonar a mosca, dê um pulinho para atraí-la e só então lute com ela.

SPACE BATTLE

Na viagem a Cloud City, quartel-general de Darth Wader, Luke tem de destruir 19 naves do Império

CLOUD CITY

Essa base do Império é muito bem guardada. Só com a ajuda de R2D2 você atravessará os lasers: espere-o entrar debaixo do raio e então passe rapidinho

FIQUE LIGADO!

NAS PROXIMAS EDIÇÕES VAMOS DETONAR O FINAL DE STAR WARS 2 PARA VOCE. PORTANTO, NÃO SE DESESPERE!

LANÇAMENTO ProGames

Vai começar mais uma corrida maluca. Penélope Charmosa, o Barão Vermelho, Peter Perfeito e toda a turma estão prontos para partir. Só falta o Dick Vigarista, que se meteu em apuros enquanto perseguia o pombo-correio. Sobrou para Muttley resgatar o chefe, enfrentando as armadilhas que todos os outros participantes armaram para afastar a desonesta dupla da corrida.

As baleias da fase B-1 são terríveis. Você precisa praticar muito para não ser pego durante o salto

Acumule muitas vidas, pois você vai penar um pouco para vencer os chefes. Use sempre o latido sônico

O poder do rabinho pode ser usado permanentemente. Ele é de muita utilidade

PODERES DE MUTTLEY

Latido Sônico

Tem o efeito de um tiro

Bomba

Mais forte que o latido

Coração

Recarrega energias

Planagem

Muttley abana o rabinho, planando suavemente no ar

Diamantes

A cada 100 que você acumula, ganha uma vida

Ossos

Cada osso que você pega, muda a setinha de seleção de poderes. Só assim você pode trocar o latido pela bomba, por exemplo

Simulador

LANÇAMENTO
Dimensão Vídeo

ULTIMATE AIR COMBAT

Este jogo é um tipo de simulador de batalha aérea que lhe dá três opções de avião e um vasto arsenal de mísseis. Equipe-se com os armamentos que achar mais adequados a cada missão e boa sorte. Seu co-piloto é um sujeito falante, que lhe dá conselhos e comemora com um sonoro "Yeah" seus tiros certeiros. As missões são sempre a destruição de alvos, seja na terra, no ar ou no mar. Antes de atingir o local dos bombardeiros, porém, será preciso cruzar um espaço aéreo sempre cheio de inimigos à espreita. Para quem curte dar uma de Top Gun, o jogo pode agradar.

Os melhores mísseis	
PHOENIX	Segue alvos aéreos em movimento
SEA EAGLE	Excelente para afundar navios
ROCKEYE	Do tipo ar-terra, faz grandes estragos no solo

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Escolha o avião que carregar as armas mais indicadas para cada missão

Mísseis ar-ar são sempre necessários, principalmente na primeira fase das missões

No quadradinho no alto da tela, há uma seta. Ela indica a direção que você deve tomar no vôo sobre seus alvos

Dicas

BATMAN 2
THE RETURN OF JOKER

Códigos de Game Genie — Se você tem um Game Genie, fique ligado nestes códigos da hora. Para começar o jogo com 100 vidas: GVXILGZA. Para ter vidas infinitas: SZXSZS-VK. Para começar o jogo com 7 cápsulas de energia na reserva: GEOSPKVN.

TARTARUGAS NINJA 3

Código de Game Genie — Se você tem um Game Genie, use este código radical para ganhar uma vida cada vez que eliminar um inimigo. Não é demais? O código é: AAAEAU.

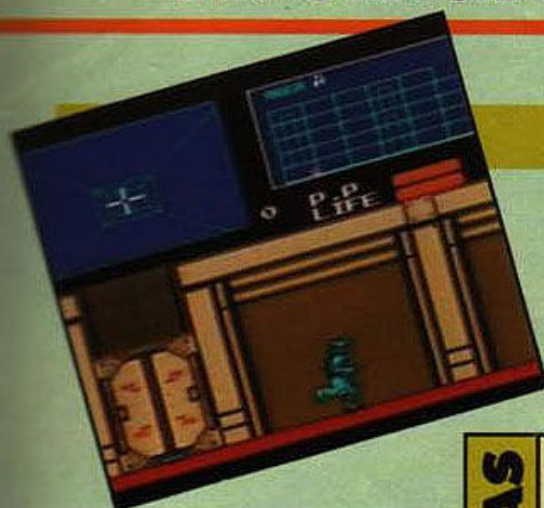
SKATE OR DIE 2

Seleção de fases — Conecte os dois joysticks ao console e inicie o jogo. Daí, no controle 2, pressione os comandos Start, A, Select e B. Com o botão Direcional, use → para ir direto ao nível do shopping, ← para a praia e ↑ para o plant.

LOW G MAN

Comece com mais vidas — Que tal encarar este jogo com 99 vidinhas? Basta usar a password SHOT.

FLYING WARRIORS

Direto ao final — Use a password ZL14 CB88 CCCCB. Além de levá-lo direto ao final, ele deixará você completamente equipado.

CYBORG HUNTER

Quem foi que disse que game de aventura não exige raciocínio? Aqui, você é Paladin e sua missão é chegar até Vipron. Ele se encontra na área G, a última das sete que compõem o jogo. No lado esquerdo da tela há um radar e no direito, um pequeno mapa de cada área. Oriente-se pelos dois: o radar mostra a aproximação dos inimigos e o mapa, onde você está e deve ir.

ARMAS

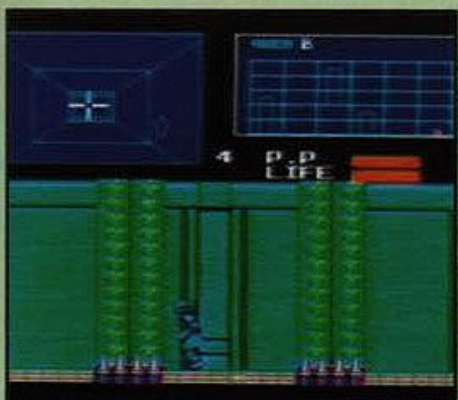
Só as bombas e o Psycho Punch vão diminuindo à medida que são usados. As outras armas são eternas. Todas são acionadas com o controle 2.

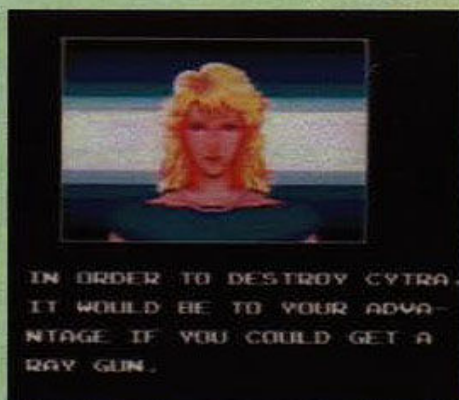
NORMAL PUNCH	Soco normal
PSYCHO PUNCH	Supersoco destruidor
BOMB	A bomba detona a tela
RAY GUN	Pistola de laser
LIGHT GUN	Ideal para áreas escuras
SHIELD	Proteção total para você
JET ENGINE	Para voar baixo

ÁREA A

Que tal recarregar seu life? Então corra para o 3.º andar. No lado esquerdo do elevador do meio está o almejado L

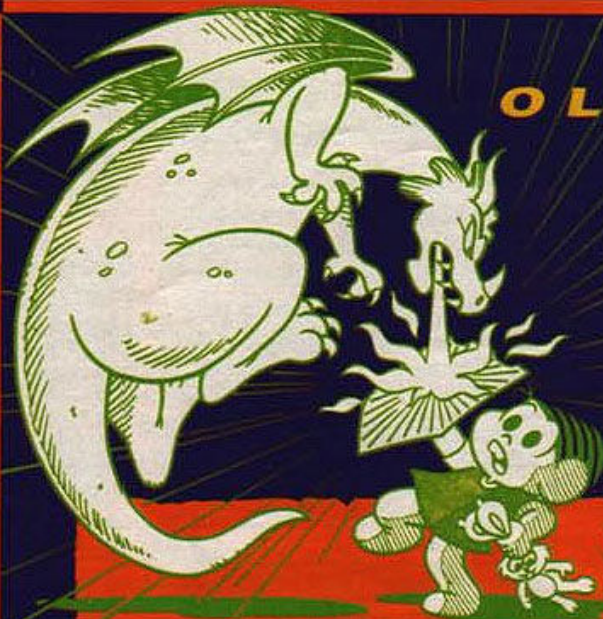
LIFE, PSYCHO PUNCH E BOMB

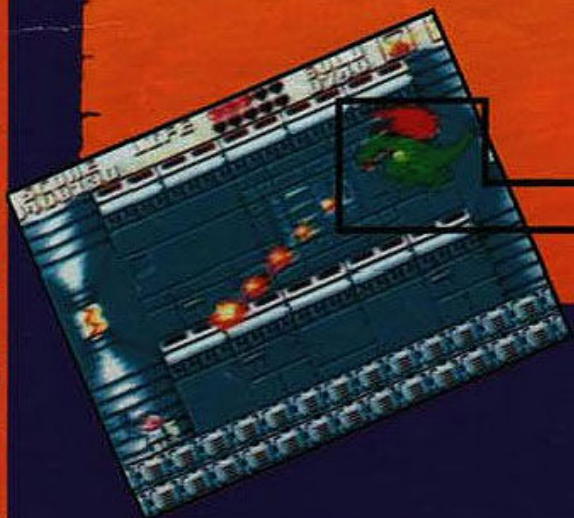
Estes são os itens que você pode pegar uma, duas, três, várias vezes. A grande sacada é a seguinte: pegar o item, entrar e sair do elevador. Como em um passe de mágica, ele reaparece. Então trate de decorar a localzação dos itens área a área. Mas fique ligado! Você só pode armazenar, no máximo, 9 bombas de cada vez.

ÁREA B

Use o escudo para passar pela coluna de raios logo no comecinho da tela

ÁREA C

Converse com o computador da entrada e saia atrás de Cyntra. Use a Ray Gun para acabar com ele e mostre a identidade para sair da area C

ÁREA D

Use a Light Gun no 2.º andar. A menos que você não tenha medo de escuro... Ah, a Light Gun está no 3.º andar, perto do elevador da esquerda

O LABIRINTO SEM FIM DE Mônica no Castelo do Dragão

1- SERPENTE
2- URUTU
3- DUENDEZOM
4- SUPERBOLHA
5- ESCÓRPIO
6- MASTER RATO
7- HOMEM-LAMA
8- VEGETARIUS
9- MEGA FOICE
10- ESCUDEIRO

Enfim, Mônica está cara a cara com o Dragão. Mire sua espada para a cabeça do monstro: é seu ponto fraco

MAIS PASSAGENS SECRETAS DO ASTERIX

MASTER

ROUND 2-1

Caia no buraco e vá para a direita. Pule sobre os pára-quedistas para pegar impulso e atravesser a parede. Do outro lado, há vários itens

ROUND 4-1

Empurre o pote azul para cima do caldeirão cinza que esconde o romano. Entre no pote. Você vai sair em uma sala com um único romano. Elimine-o. No muro, você vai encontrar uma vida

ROUND 4-3

Pule na mola e coloque → para encontrar uma passagem secreta bem acima, com vários itens

ROUND 5-1

Desça até os subterrâneos. No terceiro degrau — o mais comprido — agache e dê uma deslizada para "grudar" na parede. Asterix vai descer pela parede. À esquerda, há uma sala com uma vida

FIQUE DE OLHO

Algumas passagens só funcionam com o Asterix e outras só com o Obelix.

ROUND 1-1

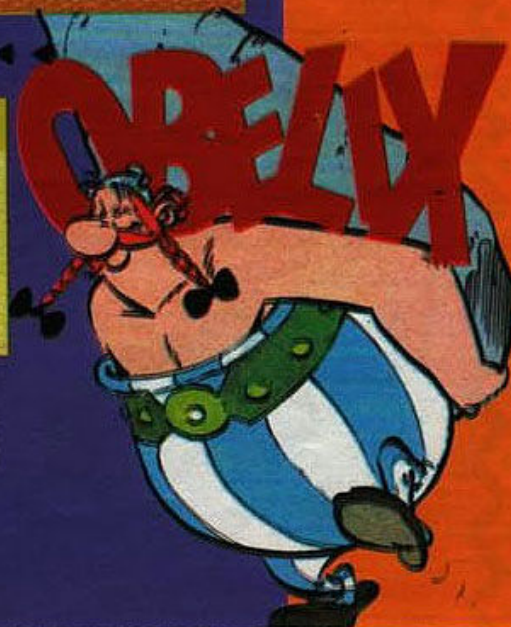
Entre no primeiro pote com o Direcional para a esquerda. Obelix entrará na parede

ROUND 2-1

Caia na água e fique nadando rente à parede da direita. Assim que você conseguir passar para o outro lado, um lindo pote cheio de bônus surgirá

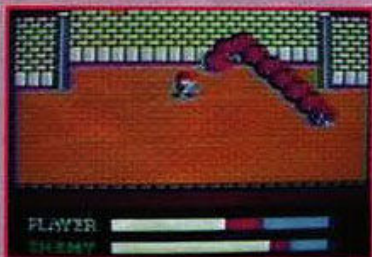
ROUND 6-1

Depois de derrotar o romano, não suba os degraus. Continue em frente para entrar em mais um atalho com vários itens

MASTER

Os sete livros de Ys

1.º LIVRO

Antes de pegar o primeiro livro, você deve enfrentar dois monstros.

Para vencer o primeiro monstro, você nem precisa estar com a energia completa. Mas é preciso tomar cuidado — e não perder a paciência — com os lasers

Mantenha-se atrás do segundo monstro. Acerte a cobra no rabo. No final da luta, você encontra o primeiro livro

2.º LIVRO

Depois de derrotar o segundo monstro, use o "wing" e volte para a primeira vila — Minea. Procure o dono da última casa que fica bem embaixo, à esquerda. Ele lhe dará o segundo livro, que pertenceu a Sara

3.º LIVRO

Não encoste em suas asas ou seus pés para não se machucar. Esteja preparado para escapar da sua transformação. Pegue o terceiro livro

4.º LIVRO

O monstro atira um bumerangue de cada vez, mas ele só tem três. Espere os três bumerangues e vá para cima dele sem medo: pegue o quarto livro

5.º LIVRO

Tente acertar pelas laterais. O olho vermelho te atinge. Desvie das bolas. A vitória trará o quinto livro

6.º LIVRO

Você só consegue acertar este monstro quando os rostos se encontram no centro. Dê muitas espadadas. Fique no meio da cara azul. Ela não te mata. Pegue o sexto livro

7.º LIVRO

O último livro está nas mãos de um vilão, cercado de armadilhas. Fuja das bolas de fogo e dos buracos. Use todas as armas de prata: espada, escudo e armadura. Mas isso não é tudo: é preciso ser bom para conquistar o sétimo livro

CORREDOR DA MORTE

No comecinho do corredor há uma porta e um velho que recarrega sua energia. Continue em frente e ande o mais rápido que puder. Quando sua energia estiver no finalzinho escolha o item "potiom".

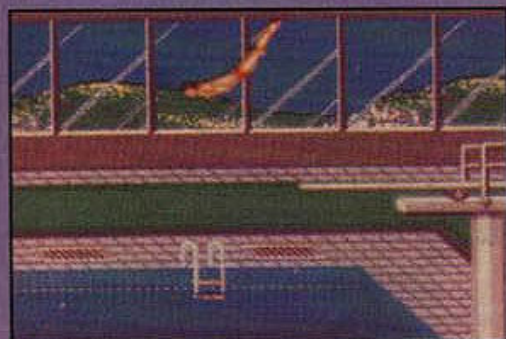
Corrida

GAME GEAR

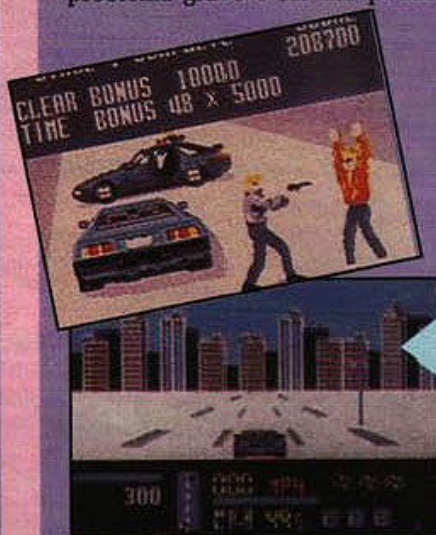
OLYMPIC GOLD

E você, já entrou no espírito olímpico? Então não perca tempo. Com este game, que é basicamente o mesmo do Mega Drive, você poderá sentir a emoção de estar em Barcelona!

São sete modalidades esportivas: 100 metros rasos • 110 metros com barreira • Arco e flecha • Arremesso de martelo • Salto com vara • 200 metros livres • Salto ornamental

Nas provas de corrida, o lance é detonar os botões para ser o mais rápido possível. Ao nadar, o importante é manter o ritmo para não gastar energia demais e ficar sem oxigênio

Preste atenção nos movimentos do computador. Dá para sacar qual é o melhor modo de executar um salto lindo e perfeito

CHASE H.Q.

Terroristas, espiões, seqüestradores, ladrões, só gente fina. New York (onde mais?) foi infestada por criaturas perigosas e nada desejáveis. Você e seu amigão Porsche 928S4 têm uma missão: combater o crime na ilha de Manhattan. *Chase H.Q.* é uma versão um pouquinho mais complexa do grande clássico de arcades e mistura muita ação com uma pitada de estratégia. Seu único problema grave é ser um pouco repetitivo.

Para acabar com os malandros, bata nos carros inimigos, mas nunca por trás (para não perder velocidade). Acerte-os de lado. Assim você não perde velocidade e consegue capturar os caras

Dicas

SLIDER (SKWEEK)

Passwords — Fase 50 AGAG • Fase 60 AEEI • Fase 70 AGEK • Fase 80 EAAE • Fase 90 ECAG • Fase 99 PCJK.

THE LUCKY DIME CAPER

Vidas infinitas — Após perder sua última vida, quando a tela de Continue aparecer, aperte ↓ e o botão 1 ao mesmo tempo. Moleza!

SPACE HARRIER

Final do jogo — Para destruir o 4.º chefe da fase 12, voe como um quadrado e atire sempre. É o canal para chegar à fase final do game.

HUDSON HAWK

As aventuras do herói/bandido Hudson Hawk fazem deste um dos games mais divertidos para o portátil. Muito parecido com a versão para Nintendo, este jogo exige habilidade, raciocínio e malandragem. Você vai comandar Hudson Hawk em suas andanças clandestinas por fábricas, mansões e até pelo Vaticano. O objetivo dele é afanar algumas obras de Leonardo Da Vinci e entregá-las ao casal que o chantageia, mantendo prisioneiro um dos amigos do ladrão. Com os objetos, o casal Mayflower pretende construir uma máquina capaz de fabricar ouro. As armas de Hawk são seus próprios punhos e bolinhas de tênis. No mais, ele tem de ser muito ágil e esperto para safar-se dos obstáculos e inimigos que surgem em seu caminho.

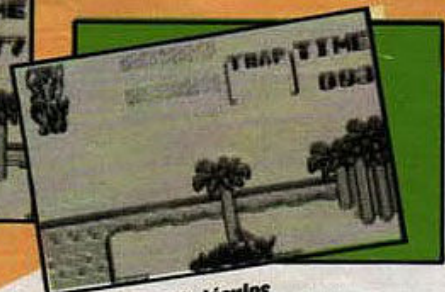
Use os móveis como apoio para os saltos. Os sofás, por exemplo, são ótimos trampolins

Na fase dos dutos, é preciso desligar ventiladores e outros dispositivos acionando interruptores

Uma das habilidades de Hawk é dependurar-se em cordas

TRICK AND TRAP

A dupla de espiões da revista *MAD* desembarca numa aventura cheia de desafios. Pode-se jogar versus o computador ou outro jogador (neste caso, usando o cabo de ligação com outro Game Boy). Vence o Spy que conseguir apanhar primeiro os cinco documentos ultra-secretos que estão escondidos ao longo dos quatro estágios. Para ganhar esta disputa, é preciso fazer de tudo para atrapalhar seu oponente — armando-lhe ciladas, por exemplo. Com isso o jogo fica bem divertido, com um Spy tentando sacanear o outro.

A primeira providência é encontrar a pasta de executivo, para carregar documentos

Os diversos obstáculos do jogo — como as plantas carnívoras — tiram muita energia

Dicas

TINY TOON

Pegue muitas vidas — Na segunda tela do primeiro nível, pule no tronco de árvore invertido e você entrará numa sala de bônus. Escolha o jogo Race e dispute com Sweetie Bird. Continue disputando com ela para ganhar mais vidas, e se sua grana acabar, saia da corrida e deixe seu Tom morrer. Repetir o procedimento.

Se você achou que já tinha visto tudo a respeito de jogos de computador e que não havia nada de novo para ser inventado, enganou-se redondamente. A lista de novidades das empresas norte-americanas para os próximos seis meses tem coisas que até Deus duvida.

Entre os escolhidos, só cobras — Spectrum Holobyte, Sierra On-Line, Accolade, Dynamix, Interplay e Microprose. Mas um aviso: se você pretende ser o feliz proprietário de algum deles, trate de turbinar seu micro, porque XT com tela CGA não entra mais na brincadeira. Agora é coisa de gente grande: micro 386 com tela VGA já não é mais luxo, é necessidade.

ACES OF THE PACIFIC (Fotos 1 e 2)

Mais um capítulo da série de jogos "Great War Planes", criada pela Dynamix. A ação se passa sobre as águas do Pacífico, onde americanos e japoneses travam incríveis batalhas aéreas. A animação é toda tridimensional. Pode-se escolher o lado — EUA ou Japão — e o tipo de avião — caça ou bombardeiro — que se quer pilotar. São trinta modelos de aviões meticulosamente redesenhados pela Dynamix, incluindo os célebres Zero, Corsair, Hellcat, Wildcat e os bombardeiros B-25 e B-29. A lista de sensações e efeitos especiais inclui pousos e decolagens de porta-aviões, disparo de torpedos e lançamentos de bombas e até explosões no meio do céu. Escolha sua nave, sua missão e boa sorte. Já está nas lojas dos EUA por US$ 59 em média.

KING'S QUEST VI; HEIR TODAY, GONE TOMORROW (Fotos 3 e 4)

A mais popular e famosa série de aventuras de fantasia da Sierra On-Line ganha mais um capítulo. O príncipe Alexander está de volta, à procura de Cassima. Ele tem de andar de ilha em ilha para cumprir sua missão, cada uma delas com um cenário e personagens completamente diferentes. Uma novidade do jogo é que é possível terminá-lo sem ter de resolver todos os desafios propostos. A Sierra decidiu facilitar a vida dos iniciantes e, por isso, boa parte do jogo é opcional, você decide se quer ou não tentar resolver. Atenção: por causa disso, a aventura tem vários finais, dependendo de sua decisão. Ficou com água na boca? Aguarde, está chegando às lojas dos EUA entre julho e agosto.

CRISIS IN THE KREMLIN (Foto 5)

Você acha que podia ter feito melhor que o Gorbatchov na crise da União Soviética. Pois bem, tente! Esse jogo, da Spectrum Holobyte, é um simulador geopolítico que faz um desafio emocionante para o jogador: manter a União Soviética unida, resolver sua crise econômica e fortalecê-la para o século 21. Não é pouca coisa. Você escolhe sua política — linha-dura, moderada ou liberal — e tem de lidar com greves, falta de alimentos, intrigas, golpes etc. Para ajudá-lo, há dois tipos de retorno (feedback) de suas decisões: memorandos internos, feitos pela KGB, a polícia secreta, e a imprensa televisada e escrita. É aí que entra a interface de multimídia do jogo: você pode ler uma manchete de jornal ou assistir e ouvir o noticiário de TV que aparece em uma janela na tela do micro, de verdade. Já está nas lojas, por US$ 49.

1

2

3

4

5

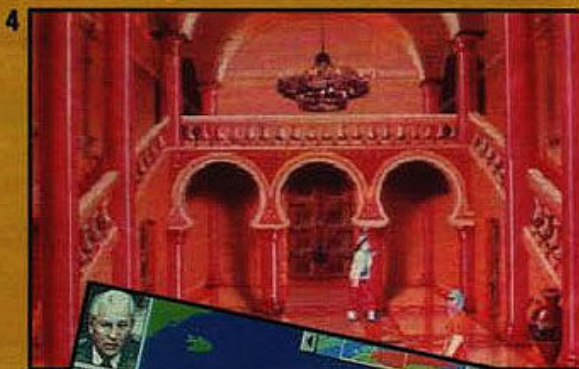
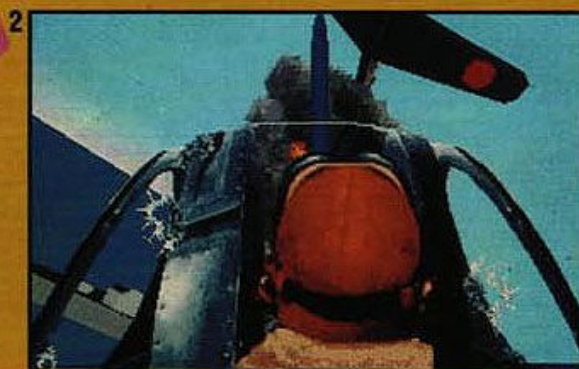
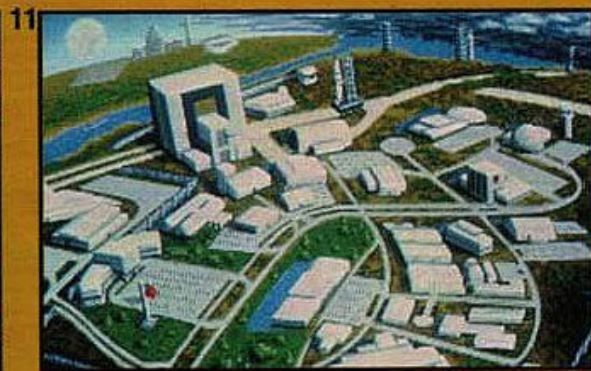
6

10

7

11

8

9

ROAD & TRACK PRESENTS GRAND PRIX UNLIMITED (Fotos 6 e 7)

Pode ser considerado o melhor simulador de corridas do ano. A Accolade pegou seu antigo Grand Prix Circuit e simplesmente o transformou em The Best! O jogo foi desenhado com a ajuda da revista automobilística *Road & Track*, dos EUA, e contém fotos digitalizadas dos carros. Ele simula todos os circuitos da Fórmula 1, inclusive Interlagos, e deixa que você desenhe seu próprio circuito ou mesmo modifique os anteriores. Outra novidade é poder escolher pilotar entre cinco máquinas quentes, incluindo a McLaren, Ferrari e Williams. O manuseio do carro ficou mais realista. Você pode ajustá-lo mexendo na suspensão, nos freios, aerofólios etc. Foram incluídos os recursos de replay por câmera. Já nas lojas por US$ 45.

F-15 STRIKE EAGLE III (Fotos 8 e 9)

A Microprose mostra por que ela é considerada a melhor em simuladores de guerras modernas. Vem aí, programada para outubro, a mais emocionante versão do jogo *F-15*. Dá para ouvir o barulho dos jatos e as explosões e até sentir o metal frio do avião, graças ao som e aos novos gráficos em 3D que a empresa incluiu. Parece de verdade. Novas missões, para Top Guns e iniciantes. Novidade interessante são as alternativas de pilotagem a dois: há o módulo two player combat, em que você pode escolher lutar cara a cara com seu amigo; o módulo pilot/weapons officer, em que duas pessoas ocupam o mesmo avião, uma como piloto outra como atirador; e o módulo two plane, em que duas pessoas podem pilotar aviões lado a lado combatendo o mesmo inimigo. Vai custar perto de US$ 60.

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE (Fotos 10 e 11)

Cansou da Terra? Que tal dar uma de "Os Eleitos" e participar de uma emocionante corrida espacial EUA x Rússia para chegar à Lua? Essa é a proposta da Interplay com seu novo software. Você, como diretor espacial de um lado ou do outro, tem de escolher os homens certos e as naves adequadas para chegar primeiro à Lua e fincar sua bandeira lá. O jogo permite escolher entre 30 espaçonaves diferentes e mais de 300 missões espaciais. São nove níveis de dificuldade e 20 diferentes aproximações da Lua. Os gráficos são estonteantes e incluem a história completa dos astronautas. Nas lojas por US$ 59.

A Brasoft pretende lançar alguns destes jogos ainda no segundo semestre de 92. Veja agora os títulos que a empresa está colocando no mercado até o final deste mês:
Where in Time is Carmen Sandiego — Indiana Jones 4 — Wing Commander 2 — Civilization — Railroad Tycoon

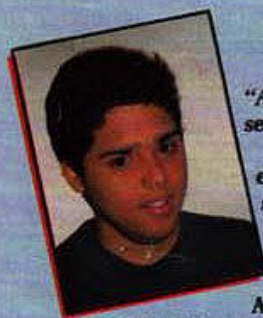
MSX

JOYSTICKS

OS CONTROLES QUE PODEM SER USADOS NO MSX

O MSX só tem um modelo original de joystick, produzido pela Gradiente. Mas vários joysticks produzidos para os videogames servem no MSX.

Como não são originais, alguns botões não funcionam. E alguns jogos necessitam do teclado, como no game F1 — Spirit (MSX 1). Para frear o carro, você vai ter de apertar a tecla M.

Nosso piloto de MSX testou os joysticks nacionais e importados que estão disponíveis em lojas e locadoras. Ele analisou o desempenho dos controles em jogos de ação, aventura e pilotagem. Confira os resultados e escolha aquele que melhor se adapta ao seu estilo.

"Apesar de não serem originais para o MSX, esses joysticks são bons para vários jogos, como Rune Master 2, Arkanoid 1 e 2, Tetris, Columns, Quartz, King's Valley 2, Space Manbow."

Piloto: Tadeu

COLUMS
Game de estratégia

KING'S VALLEY 2
Game de aventura

FIQUE LIGADO!

Todos os joysticks compatíveis com o sistema Nintendo não funcionam no MSX 1 e MSX 2.

STILL GAME 5000

Original do Atari
Fabricante: Gradiente — Tipo: manche

A resposta do manche é um pouco mais rápida. Ideal para jogos como Pac-Man.

ORIGINAL DO MASTER

Acompanha o console do Master System
Fabricante: Tec Toy — Tipo: "pad"

Com um pouco de prática, você acaba se acostumando com o Direcional, que não seleciona muito bem as direções. Só o botão 1 funciona no MSX. É bom para games de RPG. Sua resposta é bem rápida.

ORIGINAL DO MEGA

Acompanha o console Mega Drive
Fabricante: Tec Toy — Tipo: "pad"

Sem sombra de dúvida, é o melhor de todos. Seu formato é anatômico e tem uma resposta super-rápida. Você tem controle absoluto sobre todos os games. É uma pena que no MSX só funcione um botão.

POWERTRON 1

Compatível com o sistema Atari
Fabricante: Dynacom — Tipo: manche

É um bom joystick, apesar da resposta ser um pouco lenta. Sua vantagem é que todos os botões funcionam no MSX.

POWERTRON 2

Compatível com Atari, Master System, Phantom e Top Game
Fabricante: Dynacom — Tipo: manche

Traz as mesmas características do Powertron 1, mas só um botão funciona.

CONTROLE REMOTO, ASA, ARCADE PROFISSIONAL

Compatíveis com Master System
Fabricante: Quick Shot (importados pela Tec Toy)

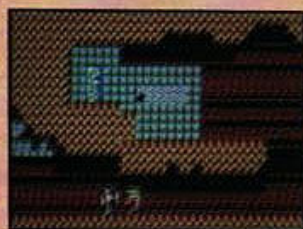
O melhor deles é o Arcade Profissional. Sua resposta é bem rápida e é muito bom para todos os jogos. O modelo Asa é esquisito para jogos de aventura. Já o modelo Controle Remoto é fraco para jogos de esportes. Para todos, usa-se o botão de tiro

SORCERIAN-MSX 2

LANÇAMENTOS Paulisoft

Antes de começar o jogo, crie seus próprios personagens: um rei, uma camponesa, uma velhinha, etc.

Como todo bom RPG, o desafio de Sorcerian é animal

Dentro da caverna, há vários monstros. Um deles é esse dragão. Para matá-lo, escape das bolas de fogo e dê espadadas na barriga do monstrão

Durante o jogo, não deixe de bater um papo com todo mundo que você vir pela frente

É um RPG com cinco discos. Os gráficos ficaram devendo, mas o game é compensado pela música, diversão e desafio. Em *Sorcerian*, você cria seus próprios personagens, envelhece-os, escolhe mundos, etc..

Você só precisa ter um pouco de paciência no começo. É um pouco complicado. Primeiro, você deve criar seus personagens para depois começar a jogar. A Paulisoft (tel. 011 — 37-1814) está vendendo este game com o manual.

Fantasm Soldier 2

MSX 2

Este é um bom exemplo de um grande jogo. Os gráficos são do calibre de um console de quarta geração. Os efeitos de scroll — movimento de tela — são perfeitos.

Se você tem um FM PAC 8 canais de som, então o jogo se torna uma obra-prima. A cada avanço de fase, você vai assistir a uma história com gráficos e efeitos alucinantes. Os chefes das telas finais são de tirar o fôlego. São seis fases de muita adrenalina.

Para derrotar esse boss, acerte-o com tiros na cabeça

Os gráficos são um dos pontos fortes deste game

EXHAUST NOTE

O motor do carro com câmbio automatico é um V10. Já no manual, é um V12. Sacou a diferença?

O câmbio semi-automático fica no volante. O botão da direita aumenta a marcha e o da esquerda, diminui

Este novo arcade é simplesmente fantástico. Não dá para resistir à emoção de pilotar a 300 km/h. O show começa pelo som: um rock pesado e neurótico que entusiasma até quem não sabe bater os pés! Os efeitos sonoros não ficam devendo. São curvas, derrapadas, freadas, batidas e muito mais. E o melhor: a agitação do fliperama não vai atrapalhar o seu delírio, porque os decibéis vêm direto do encosto do seu cockpit. Resultado: simulação perfeita!

Você não pode escolher a pista, só o câmbio (manual ou automático). Mas tudo bem. A galera está lá, os guard-rails também. Quem se liga em F-1 vai sentir falta daquelas loiras e morenas esculturais que ficam se exibindo nos boxes. É só o que falta.

Exhaust Note é muito mais real do que seu concorrente, *Grand Prix Star* — da Jaleco.

Não é nada fácil controlar o volante da sua máquina. Ele é supersensível, temperamental até. E segurança ao volante é que faz um bom piloto. Que tal estourar champagne? Então pise fundo, amigão.

O câmbio manual (que na verdade é semi-automático) é muito bom, mas difícil de controlar no início. Então, use o câmbio automático até pegar as manhas da pista

O segredo para se dar bem no game é sacar a tangência das curvas para não perder aceleração nem se espatifar. Use as zebras e tudo que tiver direito

Para brigar pela ponta, é preciso largar bem. Mantenha a rotação estável e, quando a luz verde surgir, mande brasa

Na parte superior da tela, você pode acompanhar o que rola atrás de você (retrovisor). Fique atento nela para saber quando "fechar a porta" para algum adversário indesejável

ARCADES

WRESTLE FEST

Luta livre nos States é a maior armação. Os lutadores/atores simulam tudo. Mas a galera curte, e os caras ganham uma bela grana. Se você já conferiu Gigantes do Ringue, sabe do que se trata.

A grande diferença deste superagitado jogo de luta é que todos lutam contra todos. Uma verdadeira bagunça! É pancada para todo lado. Se você curte uma briguinha, com certeza vai delirar com Wrestle Fest. Os gráficos não são grande coisa, o som, muito menos. Mas, se você conseguir saber onde está no ringue, terá muita ação.

Para subir nas cordas, vá para as diagonais da tela e coloque o Direcional para frente ou para trás. Depois, tente pular em algum adversário

Não é difícil enforcar os caras. Basta ficar encarando, medindo forças, e apertar A e B ao mesmo tempo

Para trocar de parceiro, siga até as cordas e aperte A. Para os jogadores 1 e 2, a troca rola no canto superior esquerdo. Já para os jogadores 3 e 4, o local é o canto inferior direito

Os maiores astros da luta livre americana fazem parte do jogo. Vale a pena conferir suas figuras inusitadas

Você pode dar golpes variados, sempre usando a combinação do Direcional com os botões de soco (A) e chute (B)

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

FAMA
Música e Ídolos

HIT
Música, Mercado e Negócios

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia - Esoterismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479. TEL.: (011) 211-7866. Telegramas: Editabril/Abrilpress

Rio de Janeiro
R. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - s/1533/34 - CEP 20020, Fone: (021) 532-0313, Telex (021) 36890 - FAX (021) 532-1486

Los Angeles (EUA)
1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077. Phone: (213)474-7851

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990/5993. Telex (00) 237670. FAX: (001212) 983-0972

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42.66.31.18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99

PUBLICIDADE

São Paulo: Av. Brig. Faria Lima, 1541 - 16.º andar, CEP 01451, Fone (011) 814-7211, FAX (011) 212-0664

Brasília-DF: Espaço Com. Integrada e Cons. Ltda. Fones: (061) 223-2134/226-3644 FAX

Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia

Região Sul: Print Sul - rua Barão do Triunfo, 720/801, CEP 90060. Fone: (051) 223-9528, Porto Alegre - RS; (0482) 44-8224 Florianópolis - (0474) 33-6186 - Joinville - SC; (041) 234-0439, Curitiba PR

COMPARE SUA MELHOR MARCA COM AS DESTES FERAS

AVISO AOS FERAS

Capriche na sua foto. Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e contraste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para AÇÃO GAMES — SEÇÃO GAME OVER, Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479 — São Paulo, SP.

• SUPER NES •

Jogo	Pontuação	Nome
DARIUS TWIN	3.710.500	Equipe Gamely, MG
F-ZERO	0'23''26	Eduardo S. Santocchi, SP
SUPER MARIO WORLD	9.999.990	Samuel das Neves Cavalcanti, SP

• NINTENDO •

Jogo	Pontuação	Nome
ARKANOID	965.930	Rodrigo Teixeira Mendes, SP
BATTLETOADS	999.999	André Moacir Petrez, SP • Daniel F. Lima Neto, SP • Jefferson Machado Reis, SP
DOUBLE DRAGON 2	999.990	Juliano Seizo Uchi, SP
IRONSWORD	55.595.387	Eduardo Ahamine, SP
LIFE FORCE	6.560.650	Daniel F. Lima Neto, SP
MEGA MAN	9.999.900	Juliano Seizo Uchi, SP
PINBALL	999.990	Rodrigo T. Mendes, SP
POPEYE	195.250	Rodrigo T. Mendes, SP
ROLLING THUNDER	204.640	Samuel Chiesa, RS
THE SIMPSONS 2	144.950	Juliano Seizo Uchi, SP
TOTAL RECALL	999.990	Juliano Seizo Uchi, SP

• MASTER SYSTEM •

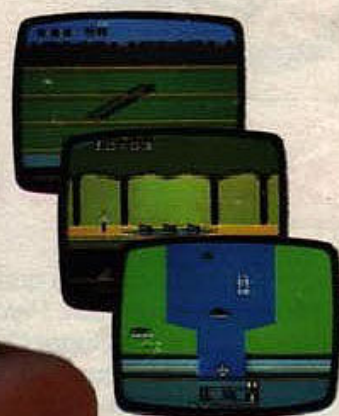
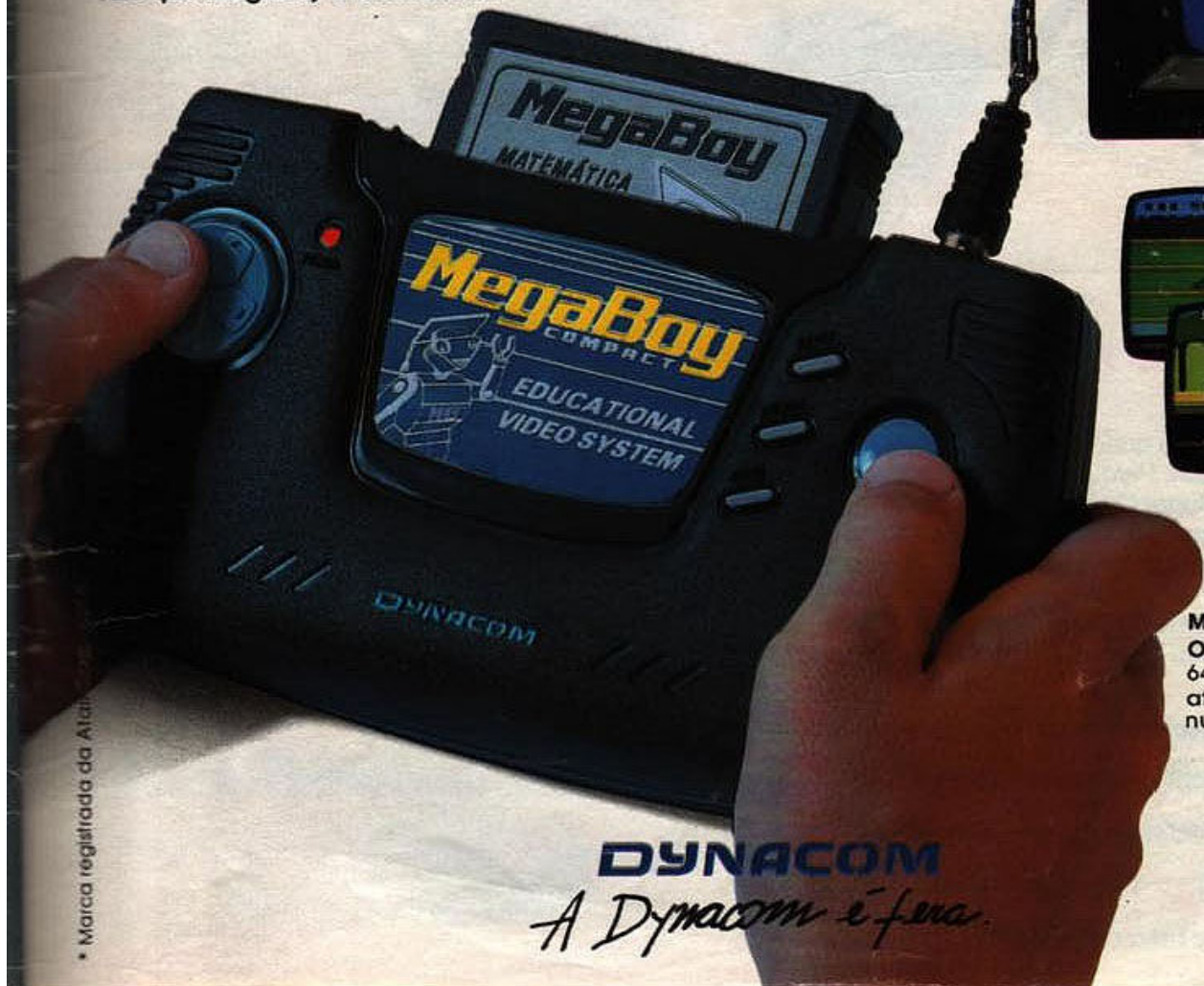
Jogo	Pontuação	Nome
CASTLE OF ILLUSION	999.990	Renato D'Andréa Vale, RJ
JEWEL MASTER	1.112.800	Vicente Morales Filho, SP
VIGILANTE	99.900	Anderson F. Leite, SP

• MEGA DRIVE •

Jogo	Pontuação	Nome
AIR BUSTER	1.140.260	Vicente Morales Filho, SP
DEVIL'S CRASH	999.999.900	Gustavo dos S. Sayão, SP
GRANADA	316.560	Gustavo dos S. Sayão, SP
FANTASIA	6.514.260	Nilton Marcos Brito Jr., SP
GOLDEN AXE	277	Júlio Becker, RJ
MERCS	9.999.990	Gustavo dos S. Sayão, SP
M.U.S.H.A.	133.533.530	Vicente Morales Filho, SP
SHADOW DANCER	10.128.200	Vicente Morales Filho, SP
SONIC	9.999.990	Edimilson Caxeto, SP
SPIDER MAN	22.077.204	Jefferson Eva Santana, RJ
SUPER MÔNACO GP	144	Rodrigo H. V. Marquez, MG
THUNDER FORCE 2	9.999.990	Roberto Falciano de Lima, SP

CHEGOU MEGABOY: O VIDEOGAME QUE É EDUCATIVO, MAS NÃO É CHATO.

MegaBoy é o videogame nota 10: ele vem com um cartucho que ensina de maneira muito divertida Matemática, Música e Inglês. Tudo isso com muita ação, cores, sons e efeitos especiais.
E depois de aprender, é hora de brincar pra valer com os **MegaCartuchos** do sistema Atari*, com mais de 400 games diferentes.
MegaBoy é portátil, à pilha, e funciona por controle remoto para 1 ou 2 jogadores em qualquer TV. Além disso, tem como opcional fonte eliminadora de pilhas.
Aprendeu?

P.S. Na hora de pedir para seu pai, fale que MegaBoy é educativo...

MegaCartuchos Opcionais.
64, 128, 160, e até 208 games Atari *: num único cartucho!

DYNACOM
A Dynacom é fera.

* Marca registrada da Atari

PROMOÇÃO SUPER QUARTO NESCAU

JWT

CERT. AUT. Nº 01/00/083/92

OLHA SÓ O QUARTO QUE VOCÊ PODE DESCOLAR.

Já pensou em ter no seu quarto prêmios iguais a esses? Então comece a pensar. Porque a Promoção Super Quarto Nescau vai dar 150 Super Quartos! Você vai poder montar seu quarto do jeito que quiser. São dez prêmios e você escolhe os sete que achar mais transados. Depois é só responder a pergunta: "Qual é o alimento achocolatado em pó mais vendido no Brasil?" Junte qualquer rótulo de Nescau ou embalagem de Nescau Prontinho e envie para a Caixa Postal 9102 - CEP 01060 - SP. Participe com quantas cartas quiser. Os sorteios serão nos dias 31/07/92, 31/08/92 e 30/09/92. Quem sabe você não descola um desses também?

1 Som Philco Hitachi com laser 2 Skate 3 Vídeo Cassete Philco Hitachi 4 Walkman Sony 5 Prancha de Bodyboard 6 Walk Machine 7 Bicicleta Mountain Bike Caloi 8 Prancha de Surf 9 Mega Drive Tec Toy 10 TV Philco Hitachi 20"